집단지성

copyleft, GNU 운동, wikipedia

최석현

양석

기린

목차

1. 들어가며: 왜 집단지성인가?

2. 미국 저작권 법률, 국제적 지적소유

3. 지적소유의 개념, 문화와 체계

4. 커피레프트 – 새로운 공간

4.1 열린 소스

4.2 GNU

4.3 창의공동 (Creative Commons)

4.4 자유사회 (Libre Society)

4.5 Wikipedia

5 피에 레비의 집단지성

5.1 집단지성 – 어디에나 있고 지속적이고 변화하는, 사회적 역량을 이끌어 낼 수 있는 지성

5.2 네 가지 공간

5.3 지구

5.4 영토

5.5 상품공간

5.6 지식 공간

5.7 지식 공간으로서의 사이버 공간

5.8 집단지성의 가능성과 위기

6. 집단지성의 생성을 위하여

들어가며: 왜 집단지성인가?

푸코는『광기의 역사』에서 과학과 의학이 권력과 맺는 관계에 대해 천착한다. 그는 의문의 여지가 없는 것으로 여겨지는 과학의 신화와 정치적 권력과의 문제를 연구하기 위해 책을 서술했다고 밝힌다. 그는 과학은 자명한 것을 다루기 때문에 객관적이고 가치중립적이라는 명제에 과감히 물음표를 던진다. 그의 논의에 의하면 상업자본주의가 태동하고 데카르트적 이성의 논리가 사회 질서를 지배하는, 절대왕정이 태동하던 17세기부터 광인은 사회 질서를 위협하던 부랑자와 걸인과 함께 구빈원이나 정신병원 따위에 감금되었다고 한다. 피감자들은 그들이 어떤 특성을 가지고 있든, 정신병자든 아니든 지배계급의 관점에서 볼 때는 생산을 위협하고, 사회 질서를 위협하는 존재에 불과했다. 그래서 구빈원과 정신병원의 총책임자는 의사가 아닌 정부 관료였다.

산업혁명은 대량생산체제를 낳았다. 자연히 많은 노동력이 필요해지게 되면서 정신병원에 부랑자와 걸인을 광인과 함께 수용하던 기존 정책은 공장 부르주아지의 반발에 부딪히게 된다. 과거에 걸인과 부랑자는 사회 질서를 해치는 존재였지만, 생산 규모가 확대됨에 따라 이들을 노동력으로 투입할 수 있고 또한 그래야 했다. 걸인과 부랑자는 결국 해방되었고, 광인은 별도의 취급을 받게 되었다. 죄형 법정주의를 명시하는 인권선언은 새로운 수용 형식을 요구했다. 결국 18세기 말 정신의학이 등장하면서 광기는 병이 되었다. 정신병원의 수용 형태가 광인을 주로 수용하는 것으로 바뀌면서. 자연히 의사의 지위는 격상되었고, 광인과 의사의 관계는 아버지와 아들의 관계로 편성됐다. 의사는 광인의 언어를 무시하고 끊임없이 광인을 비난하는 한편 도덕적 속박을 주입하여 광인을 두려움에 떨게 하는 과정을 통해 광인을 부르주아 지배질서에 강제로 편입시켰다. 광인은 자신을 타자화해야 했고, 신체의 자유를 결정할 권리를 지식을 가진 의사에게 빼앗겼다. 가치중립적 과학이 제도의 폭력을 성공적으로 은폐했고, 당시에는 어떠한 문제도 제기할 수 없었다. 광인의 신체는 어떻게 지배 질서에 편입될 수 있을지 모르지만 정신은 결국 파탄에 이를 수 밖에 없었다.

우리는 푸코의 계보학적 논의를 통해 권력이 지식을 독점하고 조작하여 지배의 도구로 써 왔음을 알 수 있다. 지식은 인간이 인간을 지배하고 통제할 수 있는 하나의 권력으로 작동해 왔던 셈이다. 지식 독점은 권력자의 역능을 증대시키지만, 대중의 역능을 감소시킨다. 푸코의 논의에서 사회적으로 광기를 외형적 형태로 심판하고 지배 계급의 이데올로기에 맞추어 광기를 일탈행위로 심판하는 것은 권력이 지식을 소유하고 있으며. 지식의 이름뒤에 교묘히 숨어 온갖 폭력을 아무런 제어 없이 저지르고 있다는 것을 의미한다.

푸코의 논의를 놓고 보면 지식에의 의지라는 것은 곧 권력에의 의지라는 것을 의미한다. 하지만 지식은 전 인류의 경험과 역사가 축적된 결과물이다. 세계사적으로 이러한 지식이 지배자나 지배 계급

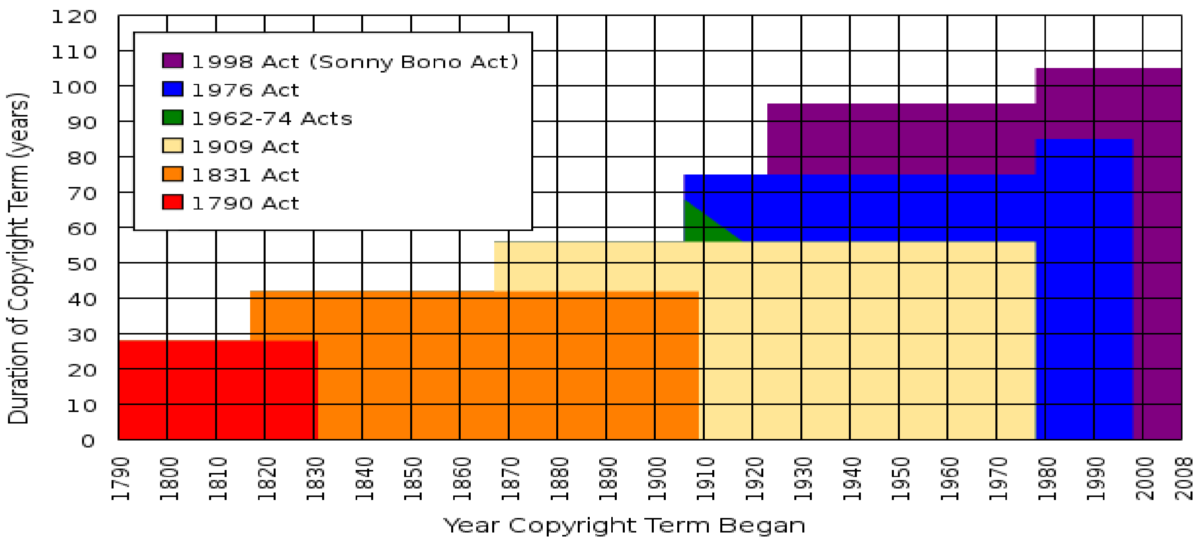
의 전유물이 될 때 종국적으로 역사는 파국으로 치닫게 된다. 때문에 지식과 지성은 일 개인이나 엘리트가 전유하는 데서 벗어나 공적인 형태로 소유, 운영되어야 하고, 지식과 지성의 생산과정도 엘리트가 독점하여 생산하는 데서 집단이 공유하는 형태로 바뀌어야 한다.

미국 저작권 법률, 국제적 지적소유

저작권 법률들은 한 개인 혹은 한 회사가 지식, 정보를 독점적으로 소유케 하려고 하는 강제수단이다. 저작권과 지적소유는 상대적으로 새로운 개념이다. <지적소유>라는 지적어는 1970년대 정도 공공담론에 보급되어 전세계에서 문화, 기술적 흐름을 해독하기 위해서 자주 쓰는 용어가 되었다. 식민시대 <후진국>들의 문맹률이 감소하고 경제를 발전하면서 유럽과 미국 <선진국>들이 지적소유권을 전세계로 기준화시키려고 한다. <선진국>들의 지적상품들을 저작권 법률이 없는 나라에 수출하면 이 지적상품들을 자유롭게 복사할 수 있다는 것은 선진국의 지적소유권과 국제적 교환에 대한 고민을 실현한다.[1]

미국에서는 헌법에 의해 저작권이 유한기간으로 부여되지만, 새로 나온 법률에 의해 기존 저작권의 유한기간이 연장되고 있다. 1998년 시행되는 Copyright Term Extension Act(또 "Sonny Bono Act")이라는 법률은 저작권의 유한기간을 20년으로 연장해서 저작권자의 생활기간에 70년을 추가하거나, 회사의 저작권이 출판 후 95년, 저작 후 120년으로 연장되었다.[2]

도표는 미국 법률이 명시하는 저작권 유효기간의 역사적 연장과정을 보여 준다.



1 Vaidhyanathan, S. *The Anarchist In The Library* (2004), Basic Books: New York, 87-89.
2 Copyright Term Extension Act, Wikipedia, retrieved May 23, 2009, from http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright_Term_Extension_Act

연장과정은 저작권이 무한정으로 연장될 수 있음을 보여준다. 기간연장인 뿐만 아니라 저작권의 강제방식도 법률에 의해 한층 강화되고 있다.

1997년 이행된 No Electronic Theft Act는 저작권 위반자를 형사 재판에 기소할 수 있도록 하는 법률이다. 이 전에 저작권을 위반하는 사람들은 법적으로는 안전했지만, 법률이 통과된 이후부터 최대적 250,000 달러의 벌금에 처해지거나 5년의 징역에 처해질 수 있다.[3] 저작권을 위반해 작품을 영리적으로 착취하는 개인이나 기업인 뿐만 아니라 작품을 비영리적으로 변경, 분배, 나누는 사람들의 행위 또한 범죄로 간주되고 처벌대상이 되었다.

1998년 실시된 Digital Millennium Copyright Act(DMCA)는 저작권, 지적 소유권을 보호하기 위한 기술을 속여넘기는 것, 속여넘기기 위한 기술이나 그에 대한 정보를 분배하는 것을 범죄로 만들었다.[4] 지적 소유물을 보호하기 위한 기술은 지식 소유물 접근을 제한하고 규제하기 위한 기술이다. DMCA법률에 의하면 뉴스웹사이트의 내용을 보기 위해서 ID과 비밀번호를 입력해야 될 경우 인증 없이 뉴스 기사를 보기 위해서 접근규율의 기술을 속여넘기는 것은 불법행위가 되었다. 이 웹사이트에서 나온 기사들을 복사해 분배하는 것은 또한 범죄행위이다. 왜냐하면 다른 사람들이 뉴스웹사이트의 접근규율 기술을 속여넘길 수 있게 하는 행위이다.[5]

DMCA법률은 미국 헌법에 따라 적당한가에 논쟁이 되었다. 왜냐하면 미국 헌법에 따르면 저작권이 유한기간으로만 인정된다. 그러지만 저작권의 인정을 받는 지식 소유물의 접근을 규율하기 위한 기술들은 무한기간으로 작동할 수 있다. 즉, 지식 소유물의 저작권 기간이 만료되어 공공영역에 들어올 때도 접근규율의 기술 때문에 이 작품을 접근할 수 없는 가능성이 있다.[6]

세계 지적 소유권 기구(WIPO)는 184개국 회원국으로 구성하고 전세계에서 지적 소유권을 보호하기를 촉진한다는 목적으로 작동한다.[7] 세계 지적 소유권 기구가 1996년에 저작권 조약을 이행해 모든 회원국들이 지적 소유물의 접근을 규율하는 기술을 속여넘기기를 금지하는 법률을 제정해야 된다고

3 NET Act, Wikipedia, retrieved May 23, 2009, from http://en.wikipedia.org/wiki/NET_Act
4 "The Digital Millennium Copyright Act of 1998, U.S. Copyright Office Summary," Library of Congress (12월 1998년), 2-4.
5 "FORO 2007: International Copyright in the Digital Age with Dennis S. Karjala (2007)," retrieved May 24, 2009, http://www.archive.org/details/ArizonaStateUniversityLibrariesFORO2007InternationalCopyrightintheDigitalAgewithDennisSKarjala
6 Vaidhyanathan, S. *The Anarchist In The Library* (2004), Basic Books: New York, 85.
7 "World Intellectual Property Organization," Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/World_Intellectual_Property_Organization

요구했다.[8] 그래서 DMCA법률은 미국에 독특한 강제수단이 아니라 세계 지적 소유권 기구의 모든 184 개국 회원국에 접근규율의 기술을 속여넘기기를 금지하는 비슷한 법률이 있다.

정부의 법률들은 지적소유권으로 여겨졌으면 정치적 경제적 작동에 어떤 영향을 미칠 것인가? 국가들의 법률들은 공공영역에서 떠나가 한 국가의 지적 소유물으로 전환되었으면 정치의 창의적, 효과적, 발명적, 혁신적 능력에 영향을 미칠 것인가? 이렇게 상상하지 말자면 저작권과 지적소유에 대한 개념들은 예술, 문화, 표현, 과학, 교육, 연구, 개념, 사고방식, 언어, 문화적 흐름에 영향을 미치는 것인가?

지적소유의 개념, 문화와 체제

문화에 대한 문제제기를 하는 경우 동시에는 문화가 무엇인가, 인성이 무엇인가라는 의문들을 직면해야 된다는 <책임>을 느낄 수 있다. 지배질서 혹은 주류문화에서 벗어나 새로운 문화를 형성하고 실천하고 싶은 인간들도 문화와 인성에 대한 개념자체들이 본질주의와 같은 정답을 제공하는 경향이 보인다.

옛날 아나키스트 작가 피터 크로펏킨이 인간은 상호부조를 통해서 진화해왔다고 주장했다. 즉, 인간의 가장 중요한 진화요인은 서로 도와주기, 나누기, 배려하기, 노력하기, 등등의 행위이다. 크로펏킨이 이 때문에 인간의 한 본성은 상호부조이며 인간의 윤리와 도덕은 상호부조에 기초로 이루어진다고 논했다. 크로펏킨에 따르면 인간의 한 본질적 속성인 상호부조는 국가, 정부, 자본주의, 권위형 조직와의 사이의 모순된다.[9] 크로펏킨의 상호부조론은 국가가 없는 여러 가지의 평등적 무권위적 공동체들으로 구성한 공동체인 넽워크의 사회체제를 도달할 때까지 혁명하자고 주장하는 기반으로 작동되어왔다.

리처드 스톨만은 자유 소프트웨어 재단[10]과 GNU[11] 운동의 개념적 기부자, 창립회원이다. 자유(또 열린 소스) 소프트웨어, 지적소유, 저작권, 커피레프트에 대한 스톨만의 생각들은 GNU 운동을 형성한 듯이 엄청난 영향을 미친다. 스톨만이 자유 소프트웨어에 대해 주장할 때는 집단적으로 나누는 것과 개인적으로 이익을 추구하는 것을 선악의 이원론으로 분류한 틀에 맞춘다.[12] 스톨만에 따르면 서로 나누

8 "World Intellectual Property Organization Copyright Treaty," Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/WIPO_Copyright_Treaty
9 Kropotkin, P., *Mutual Aid: A Factor Of Evolution*, William Heinemann: London (1904), 5-6, 30-31, 298. 책을 다운받기 위한 링크는 http://www.archive.org/download/mutualaidfactor00kropiala/mutualaidfactor00kropiala_bw.pdf
10 Free Software Foundation (FSF), www.fsf.org
11 GNU's Not Unix (GNU), www.gnu.org
12 Berry, D.M., Evans, L., "The Will to Code: Nietzsche and the Democratic Impulse," *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 39.

는 것은 집단적 이익을 도달할 수 있게 하는 행위이기 때문에 <일반 상식의 도덕>에 관한 선택이다.[13] 즉, 서로 나누는 행위는 도덕적으로 <좋다>고 개인적 이익을 추구하는 행위는 도덕적으로 <나쁘다>고 말한다. 때문에 스톨만이 지적소유의 문화적 위험에 대해 알리면서 문화의 동질, 보편적 윤리에 대해 가정하는 반동주의에 빠진 것 같다. 기존의 지배적 지적소유 상황에서 벗어나고 새로운 문화나 생활양식을 실천하기 위해서는 인간, 사회와 문화의 본질적 속성들을 개념화시켜 문제제기 불가능한 정답으로 제공해야 될까? 문화, 인성, 상식, 도덕, 윤리, 인간의 사회적 본성은 어떻게 되는가, 어떻게 되어가는가?

이 문제에 대해 왜 언급하냐면은 우리가 기존의 문화적 사회적 상황들에 대해 분석하고 평가하고 궁리하고 궁금하고 생각하고 비판하고 비평하고 비난하고 모욕하고 품평하고 논하고 살펴보고 바라보고 볼 때는 인간적, 문화적, 사회적 본성들을 재개념화시키는 것이 위험한 것 같다. 기존의 지배질서 혹은 권위형의 조직자체는 인간(이나)의 본성들의 개념화에 의존한 형상인 것 같다. 개념화된 인간의 본성들은 미래의 정치, 언어, 성별, 시간, 교육, 민족, 경제, 공간, 문화, 기준, 길거리, 등의 권력권계의 배열구조들을 프로그램이나 모델으로 적당하게 하는 담론인 역할을 할 수 있기 때문이다. 즉, 인간 본성에 대한 담론은 가변적이지 않은 사회적 프로그램이나 모델의 개념적 기반으로 될 수 있다. <새로운> 문화나 생활양식을 실천하는 것은 개념화된 본성들에 의존한다면 <새로운> 문화가 변화해갈 여지가 협소하게 하는 것 같다. 이런 문화가 새롭다고 말할 수 있을까?

기존의 전체적 사회 배열구조를 비판할 때는 이 사회체제 대신에 새로운 공동체, 사회, 세계, 등의 조직형, 체제의 불변적 본질들을 기존의 지배개념들에 따라 이론화시키는 것이 유혹적이다. 자기자신이 억압적 권력권계들으로 구성되어가는 사회적 상황들을 직면할 때는 그 대신의 계산대상이 될 수 있는 <대안>사회를 제공할 <책임>을 느낄 수 있다. 약속해야 된다는 <책임>자체는 미래를 훈련으로 규제할 수 있게 하는 수단이다.[14] <인간의 본성은 지배적 개념에 맞지 않다. 인간의 본성은 실제로는...> 인간의 본성은 왜 개념적으로 존재할까?

우리가 분석하고 바판할 때는 기존의 상황을 반동하는 방식, 즉, 기존의 상황을 되풀하는 방식을 피하려고 실토한다 말이다. 기존의 저작권과 지적소유의 문화적 속성들을 살펴볼 방향으로 진행하겠다.

미국 헌법에 의하면 저작권은 예술과 과학의 진보를 촉진하기 위해서 작가와 발명자들의 작품들

13 Gay, J., “The GNU Project,” *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*, Free Software Foundation (2002), 18.
14 Nietzsche, F., *The Genealogy Of Morals*, Boni and Liveright: New York, 41-43.

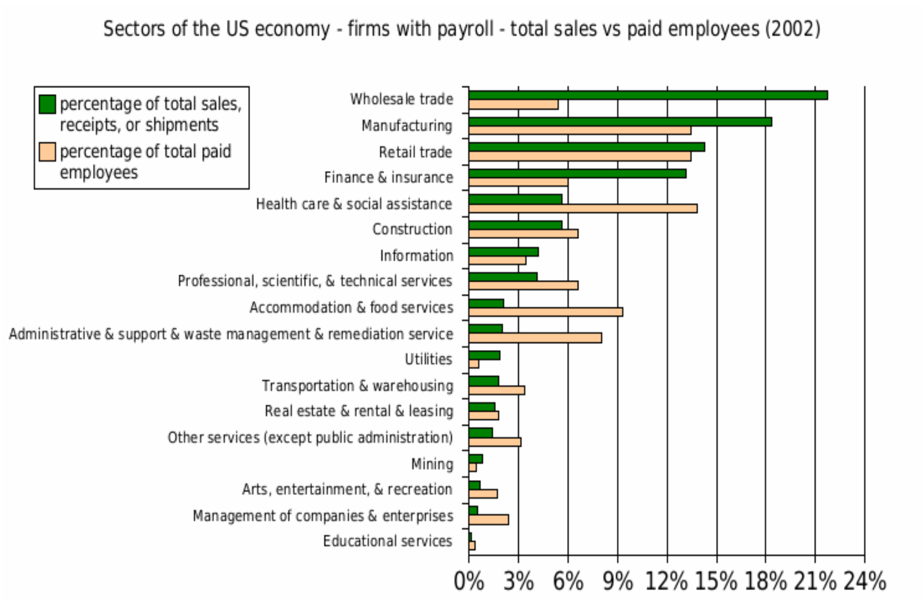
을 유한기간으로만 <보호하기> 위한 역할을 취한다.[15] 미국 헌법에 의한 저작권의 목적은 예술과 과학의 진보, 작가와 발명자의 권리 보증라는 것이지만 저작권의 경제적 문화적 작동과 다르다. 저작권은 개인 창조자의 권리 보다 역사적으로 출판사, 녹음사, 분배사, 등의 기업적 매개기계에 유익한 것이다. 기업적 매개기계가 없었으면 창조자가 자기자신의 작품들을 어떻게 출판과 분배를 할까? 돈을 어떻게 벌까? 현재 경제적 배열구조에 창조가 직업이 되어서 이 구속적 사실에 동화해간다. 예술이나 창의적 무엇으로부터 경제적 이익(자본이득)을 받기 위해서 예술은 소유물으로 전환되어 자본경제 구조 안에서 교환한다. 창의성이 상품화되는 것이다. 이 차원에서는 창의적 창조가 작동적 노동이 된다.[16] 예술은 생존하기 위한 작동적 노동이 아니라면 창의적 생산이 <취미>로 여겨진다. 창의직업인 작동적 노동을 하기 위한 전문성이 필요하다는 개념 때문에 취미가 처지게 된다.

권위적으로 조직화된 경제구조의 역사를 보면 지적소유는 지배계급의 보호역할을 취한다고 볼 수 있다. 농사시장의 토지소유 계급, 산업시장의 공장소유 계급, 정보시장의 지적소유 계급이 출현해왔다. 지적소유 계급은 정보의 분배, 접근과 판매를 통해 정보를 착취한다. 지적소유권은 지성 착취의 가능성을 보증하려고 작동한다. 개념과 창의성을 소유할 수 있으면 개념과 창의성이 인위적으로 결핍될 수 있다. 결핍할수록 상품의 가격이 높게 해 판매할 만한다.[17] 개념, 관점과 예술을 창의적으로 생산하는 사람의 작품들을 공공영역에서 도용해 소유하게 되기 때문에 사람들이 스스로 살아가 발전하는 가능성을 방해한다.[18] 또한 창의적으로 생산하는 것이 창의직업을 가지는 전문가의 역할에 특정화될수록 창의적으로 생산하는 범위가 협소한다.

자본경제에서는 지적소유의 작동적 중요성이 높다. 저작권이 독점을 가능케 하는 것이 없는 경우에는 분배회사들이 투자할 이유가 없어질 것 같다. 저작권에 의존한 미국의 영화, 텔레비전, 음악, 등의 산업들이 1999년에 796.5억 달러 만큼의 문화적 상품들을 수출해서 아주 중요한 경제분야이다.[19]

---

15 Gay, J., “Misinterpreting Copyright – A Series Of Errors,” *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*, Free Software Foundation (2002), 79-80.
16 Berry, D.M., Evans, L., “Art, Creativity, Intellectual Property and The Commons” and “Free as in ‘Free Speech’ or Free as in ‘Free Labour,’” *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 15-16, 19.
17 Berry, D.M., Evans, L., “The Libre Culture Manifesto,” *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 5-6.
18 Von Busch, O., Palmas, K., “Hacking and Heresy,” *Abstract Hacktivism: The Making Of A Hacker Culture*, Lightening Source: UK (2006), 36.
19 Vaidhyanathan, S. *The Anarchist In The Library* (2004), Basic Books: New York, 94, 110.



도표를 보면 2002년 미국 18개의 경제분야 중에는 정보분야의 판매량이 7번째 지위를 취한다.[20] 1996년부터 2005년까지 전세계 <창의경제>의 수출량은 3354.94억 달러 만큼의 재산이였다.[21]

자본경제가 문화를 착취한다는 관점에서 기존의 상황을 보면은 문화가 자원이라는 가정이 내포하는 접근방식인 것 같다.[22] 문화가 자원이라고 보면은 문화의 착취가 어쩔 수 없는 사정이 될 수 있다. 전술한 바와 같이 문화가 무엇인지라는 문제제기로 접근하는 것이 위험한 것의 한 사례이다. 문화가 무엇인지를 설명하는 <정답>을 제공할 책임을 느낄 수 있기 때문이다. 이 보고서를 작성한 작가들의 가정들도 억압의 담론적 기반도 될 수 있다. <작가>?

한 책은 여러 가지의 출전, 단어, 개념, 책, 등을 참조한 것으로 구성해 정보의 넬워크이자 정보의 넬워크 속에 한 점이다. 모든 책인 넬워크들의 관계들은 가변적이다.[23] 책인 넬워크 속에 있는 정보, 표현, 개념, 등등은 거의 다 공유하거나 자유롭게 교환하는 것이다. 작가 혹은 개인 창조자는 지적소유 이데올로기에서 나온 신화이다. 지적소유권을 강화하는 저작권 법률들은 작가를 개인 창조자로 인정하자 공동적으로 생산한 정보, 개념, 지식의 소유자로 인정한다.[24] 그러지만 <작가>가 저작권 법률을 거부해도 독서자들이 책의 제목 아래 인간의 이름을 읽으면 작가라고 생각하고 책이 이 작가의 개인적 창조물

20 Wikipedia, "Economy of the United States – Sectors," http://en.wikipedia.org/wiki/US_GDP
21 United Nations Conference on Trade and Development, "Creative Economy Report 2008," 2008, 262. http://www.unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf
22 Berry, D.M., Evans, L., "The Politics of the Libre Commons," *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 72.
23 Foucault, M., *The Archaeology Of Knowledge*, Routledge (1972), 3-4.
24 Berry, D.M., Evans, L., "Art, Creativity, Intellectual Property and The Commons," *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 18-19.

으로 여겨지는 경우는 아주 흥미롭다. 지적소유 이데올로기는 유일한 법률의 성과라고 논하면 안 된다는 말인가? 지적소유에 대한 <권리>와 <개념>들은 지배적 담론과 문화적 기준에서 정상화된다.

<작품>이라는 단어는 작가의 개인성과 관계진 지적어이다. 작가의 이름도 개인적 독특성을 가지는 작품, 개념, 단어, 등등 작가의 소유물된 넬워크를 지적한다.[25] 책은 작가가 전에 작성한 책과 설립된 개념과 단어들을 지적하는 직선이다.[26] 지적소유 문화 혹은 이데올로기에서 창조자가 개념, 단어, 지적어, 문화적 속성을 생산하는 특권을 가지고 있지만 이 특권은 적극적이지 않기도 한다. 자본경제에서는 예술가, 작가들이 창의적 전문가가 되기 때문에 생각, 개념과 작품들을 공유하는 것이 유익하지 않다고 볼 수 있다. 자기자신의 전문적 소유물들을 전유하는 것이 유익하다고 볼 수 있다. 다른 작가와 예술가들이 자기자신의 경쟁적 위험으로 볼 수 있다.[27] 이 형상은 집단지성의 방해라고 볼 수도 있다.

담론의 <원시>(작가)가 담론의 동질화를 되풀이하기 위해서 작동하는 동시에 지금, 당시, 당지의 담론생산, 담론대우, 대화와 실천을 방해한다.[28] 지금, 여기에서 담론을 대우하는 것은 행동으로 실천하는 것이다. 역사적으로 변화해가는 당시의 상황을 직면해도 작가의 담론은 아주 먼 장소에 거주해 사람들이 망원경으로 보게 하는 학문적 문화의 한산함. 지금, 여기에서 의미, 개념, 지적어, 코드, 등등을 활발히 재형성하고 변경하고 생산하기 보급되는 것을 방해하는 작가의 적극적이자 소극적인 작동이다[29] 전술한 <29>은 무엇인가? 전문가인 작가인 독재자가 전유하는 지식과 개념을 출전하는 학문적 책임이다. 출전하기 때문에 이 보고서는 우리의 지식이 아니라 여라 가지의 개인적 소유자의 집합한 소유물이다. 이 생각도 누구의 영향력 때문에 나타나지만 누구의 영향력인지를 몰라서 적당한 출전을 제공할 수 없다고 말하는 것은 집단지성과 지적소유권의 충돌을 보여주는 한 사례라면 좋겠다.[30]

질 들뢰즈에 따르면 사회는 18세기의 처벌사회로부터 <규율사회>로 전환하고 있다. 18, 19, 20세기(초)의 기계들은 에너지 기계이며 자본경제가 생산에 집중해 작동하고 있었다.[31] 처벌사회는 감시와 처벌을 수행하는 여러 가지 조직으로 구성했다. 이 조직들의 적동은 사람의 행동과 생각이 맞은지 틀린지 확인하다가 처벌하다가 하는 것이라서 처벌사회는 아주 구속적 수단으로 작동했다.

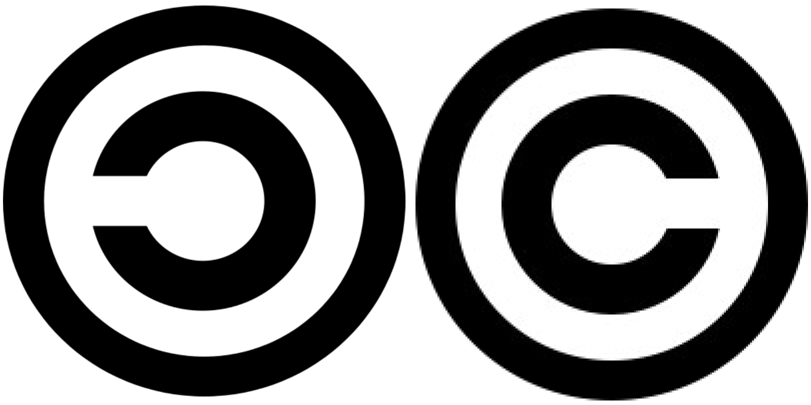
---

25 Rainbow, P. ed., “What is an Author?” *The Foucault Reader*, Pantheon (1984), 104-106.
26 Deleuze, G., Guattari, F., *A Thousand Plateaus*, University of Minnesota Press (1987), 24.
27 Berry, D.M., Evans, L., “Art, Creativity, Intellectual Property and The Commons,” *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 21.
28 Foucault, M., *The Archaeology Of Knowledge*, Routledge (1972), 6.
29 Rainbow, P. ed., “What is an Author?” *The Foucault Reader*, Pantheon (1984), 118-119.
30 누구. 친구, 가족, 동지, 적자? 누구.
31 Deleuze, G., *Negotiations*, Columbia University Press (1995), 180-181.

그러지만 규율사회는 컴퓨터인 정보기계 중심으로 작동하고 자본경제가 생산 대신에 상품, 서비스, 광고, 판매에 집중해 살아간다. 끊음 없는 감시와 훈련을 통해 끊음 없는 규율에 도달한다.[32] 규율사회의 규율수단은 처벌 대신에 구속 안에서 기회를 제공하는 것이다. 새로운 정보를 접근한다. 특별한 코드, 가입과 비밀번호(혹은 주민등록번호)를 통해 접근한다. 특별한 코드들은 <규율의 수적 언어>이다.[33] 구속적 처벌에 비해 규율은 다소 적극적이다. <하지 말라>, <저렇게 해라>는 처벌어 보다 <그렇게 합시다>는 규율어. 길거리에서 구속 없이 자유롭게 걸어가면서 완전히 규율해 있다.[34]

규율사회를 <저항>을 하거나 <복종>을 하는 반동의 기반으로 하는 이원론인 <변증법적 투쟁> 보다 길거리를 변경하고 재형성하는 투쟁을 한다. 길거리 안에서 <적당히> 혹은 합법벅으로 바꿀 수 있는 것에 의존한 투쟁이 아니라 길거리를 재형성해서 길거리 안에서 무엇을 바꿀 수 있는 범위를 확대해 간다.[35] 적당함, 정상함, 합법의 차원을 인식할 수 없는 듯이 벗어나 창조한다. 설립된 지식형식, 지배된 규율형식을 회피해 규율할 수 없는 새로운 권력권계들을 키우고 새로운 지식형식에 들어가는 것은 <신저항>이다.[36] 발견, 정보접근, 능력발전, 대화, 실천, 창조, 생각, 행동, 생활을 할 수 있게 하는 길거리를 재형성하려고 하는 운동들 중에는 커피레프트(copyleft) 운동이 하나이다.

커피레프트 - 새로운 공간



Copyleft(지적공유권) 상징　　　Copyright(지적소유권) 상징

커피레프트의 정의는 한 권위가 설립한 <형식적> 정의가 아니라서 커피레프트가 무엇인지를 설

---

32 Ibid. 174-175.
33 Ibid. 180.
34 Von Busch, O., Palmas, K., "Hacking and Heresy," *Abstract Hacktivism: The Making Of A Hacker Culture*, Lightening Source: UK (2006), 37.
35 Ibid. 29, 53.
36 Deleuze, G., *Negotiations*, Columbia University Press (1995), 175-176.

명하는 여러 가지 관점, 개념과 정의들이 있다. 커피레프트 운동은 여러 가지 많은 단체와 개인으로 구성하고 각각 단체와 개인들이 거피레프트의 의미, 목적와 방식들을 서로 다른 관점들에서 정의하기 때문이다. 또한 많은 예술가, 작가, 감독, 기자, 작가, 등등들이 작품에 <반저작권(anti-copyright)>이라는 자국을 낸다. 저작권은 집권적 권위인 국가로부터 합법적 형식적 정의를 받지만 이와 달리 커피레프트는 다양한 집단적 가변적 정의들를 가지고 있다. 후술한 바는 GNU운동, 창의공동(Creative Commons – CC)과 자유사회(Libre Society 혹은 Libre Commons)이라는 세가지의 커피레프트 운동과 열린 소스(open source) 운동을 소개해볼 것이다.

커피레프트는 무엇을 공공영역에 놓는 뿐만 아니라 이 무엇을 이용하거나 재형성하거나 변경하거나 재분배하거나 재생산한 파생적 무엇도 공공영역에 있음을 보증하는 허가서 형식이다.[37] 커피레프트 허가서들이 정부의 합법적 인정을 받을까, 기업들이 커피레프트 작품들을 착취할 수 있을까에 대한 논쟁은 있다.

열린 소스 운동은 컴퓨터 소프트웨어들을 만들고 사람들이 이 소프트웨어를 발전, 변경, 재분배하기 위해서 소프트웨어의 소스코드(source code)를 공공영역에 놓는 기반에서 태어났다. 열린 소스는 커피레프트가 아니다. 왜냐하면은 열린 소스 소프트웨어를 기초로 하여 새로운 파생적 소프트웨어를 만들고 저작권을 소유해 파생적 소프트웨어를 판매할 수 있다. 즉, 파생적 소프트웨어들은 공공영역을 떠나갈 수 있다. 또한 열린 소스의 <자유 재분배권>을 통해 기업들이 열린 소스 소프트웨어들을 무료로 받아도 판매할 수 있다. 때문에 열인 소스가 커피레프트이지 않다.[38] 그러지만 열린 소스 운동가들이 소프트웨어 프로젝트에 커피레프트를 주장하는 GNU운동가들과 협력한다.

GNU 라는 이름은 <GNU 는 유닉스가 아니다(Gnu is Not Unix)>를 의미하는 약자이다. GNU 리넉스는 유닉스와 완전히 호환하는 컴퓨터 소프트웨어 시스템이다. 사용하기 가능한 모든 소프트웨어들을 무료로 자유롭게 사용할 수 있는 것이다. 또는 GNU 는 프로젝트이다. GNU 프로젝트(GNU project)는 리처드 스톨만이 완전히 공개 운영 체제적인 GNU 시스템을 만들기 위한 목적으로 시작했다. 이 프로젝트는 1983 년 9 월 27 일 유즈넷 net.unix-wizard 그룹을 통해 일반에 알려졌다. 스톨만은 첫 선언문에는 <GNU 선언문>을 비롯한 여러가지 글을 통해서, <초기 전산 공동체에 지배적이었던, 협동 정신을 되돌리자>고 주장했다.

37 Wikipedia, "Copyleft," http://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft
38 Coar, K., "The Open Source Definition (Annotated) Version 1.9," Open Source Initiative (2006, July 24), http://www.opensource.org/docs/definition.php

GNU 프로젝트는 누구나 자유롭게 <실행, 복사, 수정, 배포>할 수 있고, 누구도 그런 권리를 제한하면 안 된다는 사용 허가권(License) 아래 소프트웨어를 배포한다.

GNU 프로젝트의 핵심 작업은 운영체제를 만드는 일이다. 그것은 단순히 커널(kernel)만을 의미하는 것이 아니라 컴파일러와 문서 편집기, 문서 형식기, 메일 소프트웨어와 같은 다양한 종류의 소프트웨어를 개발하는 작업이다. GNU 프로젝트은 운영체제의 핵심 커널을 개발할때 많은 어려운것을 겪다가 90년대에 와서 마침내 GNU/리눅스가 만들어졌다.

GNU는 운영체제만이 아니라 모든 소프트웨어를 자유롭게 만드는 것을 목표로 했다. 이에 따라 리차드 스톨만은 자유소프트웨어 재단(Free Software Foundation, FSF)을 만들었다. FSF의 목표는 컴퓨터 소프트웨어의 복제와 재배포, 수정과 이를 위한 소스 코드의 인용에 대한 제한함을 철폐하고자 했다. 이를 위한 자유 소프트웨어는 원칙을 기초로 한다.[39]

소프트웨어 자유는 뭐냐면 소프트웨어의 커널 원리를 연구하고 자신의 필요 하는 부분 변경시킬 수 있는 자유. 그리고 소프트웨어를 공유하기 위해서 이를 복제하고 배포할 수 있는 자유. 이것은 온픈 소스 코드 때문에 누구나 소프트웨어를 수정할 수 있고 자유로운 복제와 배포를 사용하는 것이다.

자유 소프트웨어가 나오기 전에 독점적 소프트웨어를 널리 사용하기 때문에 리차드 스톨만은 독점적 소프트웨어를 반대하기 위해서 계속해서 GNU 프토젝토 고집하게 견지하고 기술의 개발 방식과 유통을 통해 사회적 더 큰 가치를 추진 한다고 싶어한다. 그는 그러한 독점적 저작권을 대항하기 위해서 새로운 방식 자유 소프트웨어 라이선스을 취하게 된다. 그밖에 자유 소프트웨어 라이선스 법칙이 없으면 자유 소프트웨어가 소스 코드 공개해서 누구나 그것을 독점적으로 장악할 수 있는 것이다. 이러한 독점적으로 이용 하려는 행위를 대항하기 위해 유효한 법률적 효력을 갖는 GPL (General Public License) 라이센스가 나왔다. GPL아래 등록된 소프트웨어 소스를 통해 개발된 저작물까지 모두 소스 코드와 함께 그 파생물도 공개하여 자유소프트웨어가 누군가도 그것을 독점적으로 이용하면 안된다. GPL주장은 GPL아래 등록된 소프트웨어를 수정 한 모든 소프트웨어 반드시 GPL로 공개해야 된다. 이를 폭넓게 카피레프트(copyleft)라는 개념을 설정하여 누구나 자유롭게 소프트웨어를 사용하고 배포할 수 있도록 하였다.

그리고 다양한 정보공유 운동 시초는 자유소프트웨어재단(FSF)이 시작한 카피레프트 운동이라고 할 수 있다. 독점적 저작권에 반대하는 GPL 저작권은 가장 널리 알련진 카피레프트 허가이다. 이는 한 소프트웨어를 오픈 소스 소프트웨어로 배포할 수 있음을 말한다. 동시에 이 소프트웨어 수정, 보안한

39 주철민, <디지털 자유다> 자유 소프트웨어 운동, 정보공유연대(2008, 5, 30), http://www.ipleft.or.kr/bbs/view.php?board=ipleft_5&id=361&page=13&category1=3

버전에 대해서로 역시 카피레프트로써 재배포 해야 한다. 자유소프트웨어재단의 설립자 리차드 스톨만이 1983년에 시작한 GNU 프로젝트는 GNU GPL이라는 독특한 라이선스를 채택하여 현실 저작권 체제 내에서 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 대안적인 운영체제를 만들고 했다. 일반적으로 리눅스라고 알려져 있는 GNU/리눅스(GNU/Linux)는 현재 마이크로소프트 윈도의 독점을 위협할 정도로 확산되었으며, 전 세계적인 자유 소프트웨어 공동체를 형성하고 있다.[40]

"GPL"은 GNU 일반 공중 사용 허가서 "General Public License"의 약자입니다. 가장 널리 알려진 라이선스인 GNU General Public License는 줄여서 GNU GPL이라고 부릅니다. 라이선스(License)란 법이라기보다는 어떠한 권리(주로 형태가 없는 무체재산권)의 소유자가 다른 사람들에게 그 권리를 허락하는 계약을 말한다. 한국에서는 컴퓨터 프로그램 보호법에서 프로그램저작자가 다른 사람에게 프로그램의 이용을 허락할 수 있게 하였고 사용을 허락받은 자는 허락된 사용방법 및 조건의 범위 안에서 당해 프로그램을 사용할 수 있도록 규정 하고 있다. 이러한 사용허락 라이선스는 정해진 범위 안에서 사용을 허가해 주는 방식으로 저작권자로부터의 일방적인 승인이다. 따라서 이런 라이선스는 저작권자가 정한 일종의 협의되지 않은 특정내용에 사용자가 동의해야만 사용 계약이 성립된다. GNU GPL(General Public License)역시 이러한 '사용허락' 문서이다. GNU GPL은 프로그램을 창작한 저작자로부터 불특정 다수의 사람들에게 해당 프로그램을 GNU/ FSF가 정의하고 있는 자유 소프트웨어의 범위 안에서 마음껏 사용할 수 있도록 합법적으로 허용해 주는 사용권 허가 문서라고 할 수 있다.[41]

사적 독점소프트웨어 라이선스와의 GNU GPL의 차이는 어떻게 되냐면 아래 설명한다. 대부분의 사적 독점소프트웨어 라이선스는 개인이 소프트웨어를 공유하고 변경할 수 있는 자유를 뺏기 위해 만들어진다. 그런데 GNU GPL은 오픈 소스 소프트웨어를 공유하고 변경하는 자유를 보장하기 위한 라이선스이다. 공개적 소프트웨어는 왜 필요하냐면은 후술한 바에 설명한다.

공개 소프트웨어의 확산을 통해 독점적인 소프트웨어 시장의 경쟁 촉진 하고 소프트웨어 산업의 혁신능력을 향상시켜 선진국 추격 계기 마련이다. 현재MS는 OS(Operating System)시장의 90%를 장악하고 있는 독점기업이다. 85.8%에 이르는 막대한 독점이윤을 챙기고 있는 상황에서 시장에 맡기라는 말은 자신의 독점적 지위를 계속 누리겠다.

GPL로 된 코드를 한 줄이라도 인용하면 소프트웨어 전체가 감염되어 GPL을 따라야 한다는 주장은 바이러스 효과를 과장한 것이다. 저작권은 특허권과 달리 표현만을 보호하고 있어서 소프트웨어의

40 주철민, <디지털 자유다> 자유 소프트웨어 운동, 정보공유연대(2008, 5, 30), http://www.ipleft.or.kr/bbs/view.php?board=ipleft_5&id=361&page=13&category1=3
41 고철수, 공개소프트웨어 Review – GNU GPL을 중심으로, 정보공유연대 (2008, 6, 12), http://www.ipleft.or.kr/bbs/view.php?board=ipleft_5&id=440&page=5&category1=3

핵심부분이 아니라면 GPL코드가 아닌 다른 코드로 표현하면 문제 될 것이 없다. GPL이 금지하고 있는 것은 상업화가 아니라 사유화이다. GPL에 바탕을 둔 소프트웨어들이 이미 상업화되고 있다. IBM, Apple, HP 등이 GPL 소프트웨어를 개발해서 배포하고 있으며, 많은 중소기업들이 자유소프트웨어를 상업화 해 왔다. GPL는 GNU의 한 합법적 인정을 받는 커피레프트 허가서이지만 유일한 커피레프트 허가서가 아니다.

창의공동(CC)은 정부에서 합법적 인정을 받는 저작권 허가서의 6개를 제공하는 비영리 단체이다.[42] CC허가서 형식은 4개로 분류되지만 이 4개 중에 혼합할 수 있어서 2개도 있다.

하나는 <출전(attribution)>에 대한 허가서이다. 작품을 재분배, 복사, 전시, 수행하면 창조자의 덕분에 돌려야 되게 하는 허가서이다. 출전 허가서를 사용하면은 작품을 공공영역에 놓는 것과 같다.

<서로 나누다(share alike)>라는 허가서는 파생적 작품도 이 작품과 똑같이 나누고 공유해야 되게 하는 허가서이다. 즉, 이 허가서 하에 파생적 작품들도 공공영역을 떠나갈 수 없어서 공유의 일련을 연장하는 허가서이다.

<파생불가능(no derivative works)>이라는 허가서는 이 작품을 통해 파생적 작품을 만드면 안 된다는 허가서이다.

<비영리(noncommercial)>라는 허가서는 작품을 복사, 재형성, 변경, 분배를 할 수 있지만 비영리적으로 하고 파생적 작품들도 비영리적으로만 할 수 있게 한다.

42 Creative Commons, “About,” http://creativecommons.org/about/

모든 허가서들은 <출전>을 포함하고 2가지의 허가서는 비영리와 공유를 혼합하거나 비영리와 피생불가능을 혼합한다.[43]

CC허가서 형식을 보면은 어떤 허가서가 커피레프트이고 커피레프트이지 않은지 알 수 있다. <파생불가능> 허가서는 커피레프트이지 않다. 커피레프트가 작품을 재형성하거나 변경할 수 있음을 보증하기 때문에 <비영리> 허가서가 없으면은 커피레프트이지 않다. <서로 나누다> 허가서가 없으면은 파생적 작품들이 지적소유가 될 수 있기 때문에 커피레프트이지 않다. 창의공동(CC)의 허가서 6개 중에 <비영리>와 <서로 나누다> 혼합한 허가서만 커피레프트이다.

창의공동에 대한 논쟁적 문제들이 있다. 창의공동이 지적소유의 적당성을 제기하고 비판하면서 지적소유에 대한 대안 혹은 도피의 기회를 유일한 한 가지의 커피레프트 법적 허가서를 제공한다. 다른 5가지의 CC허가서들은 공유성을 보증하지 않는다. 또한 창의공동에 대한 한 논쟁은 창조자의 권리에 대한 문제이다. 창의공동은 모든 창조자가 작품을 개인적으로 만드며 <자기지산>의 소유물이기 때문에 공공적으로 나눌까 나누지 않을까 소유자의 선택의 기반에 달려있다고 가정한다. 문화적 공동의 실존을 무시한다. 따라서 창의공동의 허가서들은 정상한 저작권보다 더 넓은 범위의 개혁적 저작권이라고 생각하는 비평이 있다.[44] 자유사회라는 급진적 예술, 문화, 커피레프트 단체가 창의공동의 활동방법을 비판하고 <공동성이 없는 공동체>라고 부른다.[45]

자유사회에 따르면 창의공동은 기업들이 지배하는 기존의 법적 저작권 형상과 타협해 공동적 문화와 집단지성을 추구한다. 즉, 기존의 법적 차원 안에서 소유욕이 강한 개인들이 <자기자신>의 물건과 자원들을 새로운 저작권을 통해 어느 만큼 공유할 수 있게 하는 유한한 방식이다.[46] 소유차원 안에서 상대적 공유의 가능성을 만드려는 활동 보다 자유사회는 급진 민주주의를 실천하고 추구하려고 한다는 커피레프트 넽워크이다. 자유사회가 공동적 사회가 수많은 <투쟁기계>들의 창의적 협력, 정치적 대화와 활동으로 이어진다니 커피레프트 운동은 정치적 사회적 운동으로 여긴다.[47]

자유사회가 커피레프트 허가서 2개를 제공한다. 이 허가서들은 급진 민주주의적 정치를 위한 수

43 Creative Commons, “About Licenses,” http://creativecommons.org/about/licenses/
44 Nimus, A., “Copyright, Copyleft & the Creative Anti-Commons,” Berlin (2006), http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/nimustext.html
45 Berry, D.M., Evans, L., “On the ‘Creative Commons’: a critique of the commons without commonality,” *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 32.
46 Ibid. 29-32.
47 Berry, D.M., Evans, L., “The Politics of The Libre Commons,” *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 75-76.

단이라고 부른다. 자유사회가 <허가서>는 합법적 인정을 받는 형식적 허가로 여기지 않는다. 자유사회의 개념에 의한 <공동(commons)>은 기업과 정부가 착취할 수 없는 공유영역이라서 <공유>와 <소유>를 통합한다.[48] 자유사회의 2개 허가서의 글 중에 허가서는 자본과 법적의 영역 밖에서 거주한다고 밝힌다. <공동> 허가서는 자본작동 밖에서 작품을 창의적으로 이용하고 나눌 수 있다고 <신성> 허가서는 정부영역 밖에서 급진 민주주의적 실천, 정치적 활동과 사회적 투쟁을 위해서 이용하고 나눌 수 있다는 것이다.[49]

커피레프트 운동(들)은 집단지성의 한계가 상대적으로 없는 새로운 공간들을 만들어간다. 자유사회의 활동방식은 규율사회에 대한 <신저항>과 비슷하다. 자본과 정부의 법적 길거리를 떠나가 기존의 구속적 구조 밖에서 새로운 가변적 길거리를 만들어 적극적 창조적 접근으로 진행한다. 논쟁될 수 있는 한 문제는 법적 차원을 쉽게 도피하거나 떠날 수 있을까? 이런 접근성은 법적 차원이 존재하지 않을 척하는가? 투표하지 않더라도 투표정치 혹은 대의 민주주의가 지배하고 있다.

새로운 자유사회가 급진 민주주의를 추구하는 정치적 목적의 도달의 가능성은 집단지성이 작동할 수 있는 범위에 달려있다.[50] 급진 민주주의와 집단지성을 촉진하는 기술 중에는 위키가 하나이다.

위키피디어가 무엇인가?

위키피디아는 자유 무료 내용이 전부 개방적인 인터넷 백과 사전이다. 참여자는 전세계 모두가 함께 만들어 가며 누구나 자유롭게 쓸 수 있다. 2001년 1월 15일에 시작된 위키백과는 비영리 단체인 미디어위키 재단에서 운영하고 있다. 2008년 4월 현재 영어판 2백7십7백만여 개, 한국어판 9만여개를 비롯하여 모든 언어판을 합하면 1000만여 개 이상의 글이 수록되어 있으며 꾸준히 성장하고 있다. 위키피디아 중에 모든 문허 및 이미지 그리고 내용은 카피레프트 저작권 가운데 하나인 GNU 자유 문서 사용 허가서 아래 배포된다. 이에 통해 내용의 자유성와 공개성를 확보한다. 모든 사람들이 여기서 쓰는 문장은 커피레프트 협의를 따르고 모든 내용은 자유롭게 배포하고 복사 한다.

위키피디아는 집단지성과 관련하는 부분을 가장 활용한 대표적 적인 사례로 보일 수 있다. 인터넷에서 있는 사람들이 누구나 글 올릴 수 있고 다른 사람이 전 사람이 올린 글들을 보충하고 생각난 사람들도 그 글을 다시 수정하고 보완한다. 이렇게 많은 사람들이 글들을 작성하고 수정하고 보완하면서

48 Ibid. 78.
49 Berry, D.M., Evans, L., “Appendix 2 (Libre Commons Licenses,” *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Pymalion Books: Winnipeg (January 2008), 135-140.
50 Noubel, J.F., “Collective Intelligence, The Invisible Revolution,” The Transitioner(2007/9/24), 28.

문정 내용이 점점 확대하고 내용도 풍부한다. 한 사람의 힘은 작고 여러 사람들의 힘 모셔서 커질 것이다. 그래서 전무가 한명로 하던 일과 비전문가 20명을 하던 일을 하도록 만들면 집단지성의 힘로 나올 효과를 분명히 알 수 있게 된다. 다시 말하면 전문가 1명의 힘로 하가지 일 하면 20명의 힘로 하는 일보다 더 좋은 결과를 내놓을 수 없다.

그러니까 위키피디아는 집단지성의 장점을 훌륭하게 활용한 하나의 방법이다. 인터넷시대 와서 참여, 개방, 공유화의 특성을 갖고 있다. 특히 위키피디아 탠생 이래는 누구나 자신의 의견 일방향적으로 올린 것이 아니고 사용하는 사람들이 적극적으로 참여하고 자신의 알 수 있는 지식을 개방하게 올리고 풍부해질 수 있도록 하겠다. 이것은 바로 위키피디아 특징이다. 위키피디아 성공한 부분은 누구나 접속할 수 있고 나구나 자신의 지식을 공유할 수 있도록 구속되어 있다. 그런데 어기서 중요한 것은 바로 <누구나>이다. 여기의 <누구나> 가 생산자로 생각하면서 소용자 바로 그 서비스 이익을 얻은 사람이다. 위키피디아에서 <누구나> 참여하고 <누구나> 여기서 생산된 지식은 <누구나> 그 지식을 개방적으로 보이고 사용할 수 있음을 형상하게 되었다. 이렇게 개방된 지식을 <누구나> 자유롭게 공유하면서 다시 재생산할 수 있는 시스템으로 형성되고 있다. 그럼면 이렇게 분석하면 바로 집단지성 표현하기로 할 수 있다. 따라서 집단지성이란 단아를 빠지지 않고 등장할 것이다.

우리 위키피디아 장점 볼때는 그의 단점도 점점 나온다. 누구나 위키피디아만을 이용해서 직접적인 부가가치를 창조하지 못하고 있다. 지신을 위한 활동으로 부가가치를 창조하는 것이 엄밀하게 그게는 집단지성의 근원이다. 그러니까 간접적인 방법에 따라서 부가가치의 창조할 수 있는 위키피디아는 반쪽짜리 집단지성이 라고 할 수 있다. 그리고 아까 그중에 <누구나>가 자유롭게 작성 할 수 있는 구런 <모호한> 지식을, 다시 말하면 집단지성으로 만들어진 지식을 우리 신뢰 할 수 있을까요? 물론 권위 있는 전문 학자들이 주도하는데 모든 <권위 있는> 백과 사전 아나라, <누구나>에 따라서 이중에 <누구나> 중에 도대체 누군가 지식을 생산 했을까? 따라서 이런 문의가 나타냈다.

물론 위에 단점이 있는데 적극적으로 생각해 보면 위키피디아의 신뢰에서 출발하면 다수의 지식을 빠르게 수정 한 기여함이 있다. 위키피디아 중에 위키는 원래 의미는 바로 <빠르다>의 뜻이도 있고 위키피디아 사이트에 통해 어느 누구라도 문서를 작성 할수 있고 기존 문서를 변경하거나 새론운 문서를 만들거나 이런 사이트의 그구성을 바꿀 수 있는 원칙을 주장했다. 그러니까 (사이트에 등론된 편집자들은 익명로 할지라도 자신들이 행한 작업과 그들의 동료로부터 받은 인정 표시를 집계해 개인 페이지를 만들 수 있고 이 페이지를 그들의 메신전로 사용하기도 한다. 그들은 <검토문항>를 만들어 관심을 가해지는 수정을 감독 할 수 있다.[51]

---

51 책상퇴물세상(laurence94), 위키피디어 – 전문능력의 종말인가, 집단지성의 결실인가 (르몽드 디플로마티

위키피디아는 단일 저정 허눈 방법을 갖이고 있기 때문에 문서 수정 되면 그 문서가 새 버전이 되고 이전 버전은 기록관속에서 보존했다 이렇게 문서 변경 과정을 확인 할 수 있다. 문제가 생기면 누구나 쉽게 이전 버전을 찾아 볼 수 있다. 그리고 토론 페이지에서는 편집들이 문서의 내용과 사이트의 제반정책에 관한 토론을 전개한다. 토론 페이지에서 벌어지는 토론과 달리 위키백과의 문서 항목에는 편집자 서명이 절대 들어 가지않는다. 그리고 위키피디아에서 전문 능력은 개인적인 농력을 구현되는 것이 아니라 <과정>과 다양한 관점의 종합한다. 다양한 지성 이를 통해서 구현 하눈 것이다. 그래서 문서들의 작성이 장려한다. 어느 정도에서 말하면 집단적 작업이 이루어지면 이문서들을 실시간 새로운 지식을 볼수 있고 변할 수 있다. 따라서 성공의 열쇠는 편집자들을 모집하는 일이다.

구글(Google)는 한국 웹 2.0에서 새로 만든 시스템인 놀이다. 이 사이트는 집단지성으로 발휘할수 있는 구조이다. 기본적으로 구조가 위키피디아의 구조에 글의 작성자가 이익을 위한 활동을 할 수 있도록 장치를 마련하는데 이해되는 놀은 빠른 시간 안에 놀은 위키피디아를 뛰어넘는 확실한 집단지성의 장으로 마련될 것이다.

네이버 지식인은 한국 대표적인 집단지성 협력로 완성된 위키백과이다. 네이버 지식인에 등록되어 있는 실질적인 지식은 수10만개가 될것이다. 그글이 어느 정도로 전부로 전문적이고 풍부한 지식인을 생각한다. 그런데 무차별적인 똑같은 복사 중복한 지식이 문제도 나타냈다.

피에르 레비의 집단지성

집단지성 - 어디에나 있고 지속적이고 변화하는, 사회적 역량을 이끌어 낼 수 있는 지성

그렇다면 집단지성은 무엇인가? 퀘백 대학교 사회커뮤니케이션학과 교수로 재직 중인 피에르 레비는 집단지성은 어디서나 분포하고 지속적으로 집단에 의해 가치가 부여되면서, 실시간으로 조정되고 사회적인 역량을 실제로 동원할 수 있는 지성으로 정의한다. 그는 탈영토적인 사이버 공간이 매체의 상징이 되었다는 것을 지적하면서 디지털 네트워크를 통해 사람들은 사이버 속에서 새로운 사회적 공동체를 만들어 공론을 형성하고, 서로의 지식과 의견을 교환하여 사람들의 역능을 증가시켜 사회적인 역량을 실제로 동원할 수 있는 가능성을 마련해 준다고 지적한다.

그는 사이버 매체가 몰적인 여타 매체처럼 한데 고정되어 탈맥락화되지 않고 끊임없이 확장하는

크 4월호 기사), 네이버 블로그(2009/4/21), http://blog.naver.com/laurence94?Redirect=Log&logNo=130046336247

특성을 가지고 있으며, 획일적 전체성보다 특이성과 차이에 가치를 부여하는 집단지성의 가치를 실현할 수 있는 계기가 될 것이라고 예측한다. 그는 네트워크로 구성된 가역적인 사이버 공간을 자신의 세계를 만들면서 스스로를 창조해나가는 유목적 공간으로 정의내리면서 사이버 공간이 인류학적 변화를 만들어 낼 것으로 바라본다.

롯은 소돔을 멸망시키려는 신과 끈질기게 협상해서 소돔에 사는 의인이 10명이 되면 소돔을 멸망시키지 않겠다는 약속을 받아낸다. 신은 소돔 사람들을 시험하기 위해 마을에 천사를 보내지만, 소돔인들은 신이 보낸 천사를 탐하려 한다. 소돔의 의인은 롯 혼자뿐이었던 것이다. 소돔을 멸망시키러 온 천사들은 그의 가족을 도망시키지만, 도중 롯의 아내가 불타는 마을의 모습을 뒤돌아보지 말라는 천사의 금기를 어긴 덕에 그녀는 소금 기둥으로 변한다.

본격적인 논의를 전개하기에 앞서 레비는 성경에 등장하는 소돔과 고모라의 멸망 이야기를 통해 악은 편재하기 때문에 쉽게 찾을 수 있는 반면, 선을 찾는 것은 어렵다고 지적하면서 그럼에도 불구하고 인류가 절멸하지 않고 지금까지 이어져 올 수 있었던 이유는 인류에 악안보다 선인이 더 많았기 때문이라고 이야기한다. 그는 선함이 인간 존재의 유적 특성이라고 정의내리면서, 집단지성을 구축할 수 있는 중요한 윤리적인 근거이자 가능성임을 전제하고 논의를 풀어나간다.

레비는 집단 지성이 구현되는 사회의 특성을 몇 가지 범주를 통해 분석한다. 우선 경제적으로 집단지성은 인적자질경제학을 구현할 것이다. 대강을 이야기하자면 그의 인적자질경제학은 사회적 유대의 생산을 발전시키고, 인간 관계를 중심으로 돌아가는 생산 시스템을 의미한다. 원래 재화를 생산하는 활동은 인간을 풍요롭게 만드는 동시에 존재의 역능을 증대시켜야 한다. 하지만 자본주의의 합목적성은 하나의 도덕적 의무에 불과했다. 그렇기 때문에 노동 소외와 실업처럼 미약한 개별자의 역능 약화는 자본주의 경제에서 피할 수 없는 숙명적인 현실인 양 취급되었다. 하지만 정보화 사회로 변입되면서 실업은 시스템의 숙명이 아닌 부의 계획적인 파괴다. 레비는 인적 자질 경제학이 제대로 작동하는 사회는 사람들의 인적 자질의 역능을 신장해야 한다고 주장한다.

그는 가역적인 디지털 네트워크를 통해 이루어지는 범세계적인 상호 접속과 사회적 피드백에 의해 상대방이 이기는 만큼 자신 또한 승리할 수 있다는 '협력적 경쟁'의 상을 제시한다. 그는 인적자질 경제학이 자본주의의 탈영토화로 인해 벌어질 수 있는 소외와, 인종주의, 정교일치주의. 민족주의의 번식을 막을 수 있는 대안이라고 제안하는 한편 자본주의 경제와 대척점에 서는 계획경제와, 인적경제는 다른 맥락이라고 분명히 선을 긋는다. 그는 계획 경제 역시 대량생산체계와 마찬가지로 개개인의 역능을

저해하기 때문에 인적자질경제는 계획경제로 발전하면 안 된다고 주장한다.

그는 인적자질경제시스템에서는 전인적인 인간이 자본이 될 것으로 예측하면서 통신네트워크의 발달로 인해 제조업 종사 노동자의 수가 감소하고, 자동화가 불가능한 인간 자신이 가진 능력인 감각, 발명, 타자와의 관계, 집단 재생산의 중요성이 앞으로 부각될 것으로 전망한다.

그는 기존의 대량생산을 가능케 하는 열처리기술인 몰 기술이 아닌 나노 기술인 분자 기술이 열역학에 의존하는 분자 기술이 집단 지성의 시대에 인간의 역능을 증대시킬 수 있는 방법이라고 이야기한다. 몰 기술은 대량생산을 목적으로 하기 때문에 사물을 일방적인 방식으로 파악한다. 하지만 분자기술은 제어 대상과 과정을 명확하게 하기 때문에 낭비와 폐기물을 최소화 할 수 있다. 좀 뜬금없어 뵈는 이야기일수 있다만 계속 들어가 보자.

생명공학은 분자생물학을 통해 근본적으로 생명을 제어하는 기술을 열게 됐다. 특성의 직접적 지배는 불가하지만 유전자를 다루기 때문이다. 기술적으로 며칠 새 새로운 종의 탄생이 가능해졌고, 분자의 수용체를 명백히 수용할 뿐더러 인터페이스의 세부와 특정 DNA 사슬의 결합과 미시적 조직망 속 역학반응에 작용한다. 화학의 냉동기술 역시 물질의 내적 자질에 변화를 일으키는 기존의 열처리와 동일하지만 극소량의 에너지를 소비하며 필요한 곳에서 그만큼의 변화를 이룬다. 나노기술은 물질 미시구조를 제어한다. 정확성과 원자 하나하나를 통한 고분자 공업생산은 독립적 생산능력을 부여하고 환경변화에 맞춘 프로그래밍된 반응을 선보일 것이다.

레비는 유전공학과 나노기술이 정보기제어기술 발전에 영향을 미친다고 본다. 그는 정보제어기술의 양태를 신체, 미디어, 디지털의 세 영역으로 분류한다. 신체 기술은 기호생산을 위한 몸의 실재, 참여, 에너지와 감수성을 전제한다. 신체 미시지는 정확히 재생되지 않으며, 상황 맥락과 의도에 따라 메시지 생산자가 흐름을 조절하고 적응시켜 메시지를 변화시킨다. 미디어 메시지는 메시지가 더 잘 전파될 수 있도록 그것을 고정시켜 재현한다. 사람의 육체가 부재함에도 불구하고 메시지는 도달할 수 없을 규모와 범위까지 계속 전달되는데 그러 인해 메시지는 맥락에서 벗어나게 되고, 자연스레 전달능력까지 떨어지게 된다. 미디어 현상학자 빌렘 플루서는 매스미디어의 이러한 일방적인 메시지 송출로 인해서 수용자들이 무책임해지고 획일화된 사상체계를 갖게 된다고 지적한다. 하지만 디지털은 미디어의 몽타주를 자동화하고 가역적 대화의 한계를 극복한다. 컴퓨터 공학은 분자 기술인데, 마이크로구조의 제어를 통해 메시지를 제작, 변형하고 그 메시지에 정밀성을 포함한 반응능력을 부여한다. 디지털 하이퍼텍스트는 기존 텍스트 미디어의 몽타주를 자동화하고 물질화하며 특정 상황에 따라 다양한 방식으로 현동화할 수 있다고 한다.

각 분야의 기술 발전은 상호부조적이다. 컴퓨터 공학의 발전이 있었기에 유전공학과 나노기술이

발전할 수 있었다. 하지만 디지털의 힘 역시 유전공학과 나노기술에 의해 큰 영향을 받았다. 이러한 상호부조적인 관계는 인간 사회의 정치와 인식구조에 큰 영향을 미친다.

'분자기술'의 발달로 인간노동의 양태는 크게 바뀌었지만, 사람들의 의식은 아직 19 세기 '몰 기술'에 머물러 있다. 쉽게 이야기하자면 사이버 공간의 발달로 집단지성이 생겨나고 개별자의 역능 증대가 화두가 되고 있는데도 불구하고 사람들의 관심사는 뉴미디어 시장의 독점에 집중되어 있다. 피에르 레비는 기술 발전으로 인한 차이의 가능성에도 불구하고 인간 역능은 낭비되고 있고 이를 극복하기 위해서는 정치 형태를 바꾸어야 한다고 지적한다.

레비는 정치 집단의 형태를 유기적 집단, 몰적 집단, 자율적 집단으로 분류한다. 유기적 집단의 성립은 각각의 구성원이 다른 구성원들의 이름을 안다는 조건에서 가능한다. 가족이나 종족이 좋은 예가 될 수 있다. 유기적 집단 구성원은 규칙을 준수하고 전통을 따르며 법률을 존중하지만, 조직 원칙은 고정되지도, 물화되지도, 집단외부에 위탁되지도 않는다. 공동체가 그 원칙을 몸에 지니고 다니기 때문이다. 유기적 집단의 한 구성원이 어떤 행위를 하면 다른 구성원은 그 행위가 그들의 상황에 어떻게 반향을 일으키는지 즉시 가늠한다. 그 집단에서 사람들은 스스로가 타자와 더불어 행하는 일을 하고 있다.

구성원이 늘어나면서 사회는 복잡다양해지고, 서로의 이름으로 서로의 일을 이해하려면 초월성의 정치 테크놀로지가 필요하다. 초월성의 테크놀로지는 하나의 중심 혹은 상위 지점을 설정하여 이러한 외재성에 따라 집단을 분리하고 조직하고 통일하는데 관료 체제의 엄격한 업무분할이 좋은 예가 될 수 있다. 왜냐하면 경영하는 일에서의 필요조건을 만족시키기 위해 인간은 그 자체로 혹은 본질의 견지에서 접근하기보다는 어떤 범주에 귀속되었는가에 따라 고려된다. 개인은 교체가능한 몰적 존재이기 때문이다. 인간은 자신의 고유한 가치와는 무관하게 무차별적으로 취급되고 하나의 번호로써 매겨진다. 몰적 체제 속에서 변화는 쿠데타, 혁명, 소요 등 비용이 많이 들고 급작스럽고 파국적 방식으로 진행된다.

하지만 자율적 집단인 분자정치에서는 집단이 더 이상 활용할 에너지의 원천이나 착취할 힘이 아니라 기획 및 방책을 수립하고 수정하며 지속적으로 능력을 가다듬고 자질계발을 위해 매진하는 집단지성으로 간주된다. 실시간으로 조직되며 지체 유예 알력을 최소하하는 분자집단은 급격한 단절 없이 발전한다. 분리나 초월성의 정치는 가차없이 착취하고 생산하는 것보다 많은 것을 파괴한다. 분자 정치는 개인의 차이를 제한하지 않으면서도 사회 속에서 공존할 수 있는 정치형태를 일컫는다. 분자집단은 단결을 위해 초월성의 중재를 필요로 하지 않았다. 기술 변혁이 초월성을 무용한 것으로 만든 것이다. 나노기술에서 원자 하나하나를 처리하는 방식으로 분자를 구축하듯 나노 정치는 공동체의 하이퍼코르텍스를 배양한다. 부서지기 쉬운 발의와 상상력의 원천을 자질별로 조심스레 연결시켜 일체의 낭비를

피한다. 분자 집단의 구성원은 범주 속에 차 있는 위계화를 벗어나 소통한다. 그들은 접고 또 접고 깁고 또 기움으로써 끊임없이 변모해 나간다.

통신인프라와 지능기술은 경제적, 사회적 조직에 영향을 끼쳐왔다. 문자의 탄생은 피라미드식 위계질서와 중앙 집권국가와 밀접한 관계를 이룬다. 인쇄술이 있었기에 신문이 생산될 수 있었고, 그 때 근대 민주주의가 태어날 수 있었다. 대중미디어는 비판적이지만 개개의 대중이 스스로의 문제에 대해 집단적 해결책을 제시하고 공동의 사유를 이끌어 내기는 미흡하다.

사이버공간은 문제를 연구, 토의하고 복잡한 결정을 가시화하여 결과를 평가하는 장이 된다. 사이버 공간은 사회적으로 지식과 정신을 공유할 수단으로 부여되어 지식 집단을 구성하고 기존 투표 방식의 간접민주주의에서 실시간적인 직접 민주주의를 누리게 할 때 의미가 있을 것이다. 실시간적인 직접민주주의는 적극적인 실행, 자원, 기획, 지식 관념의 분자적 네트워크에 근거한다. 또한 실시간적 직접민주주의는 집단지성의 가장 적합한 형태인데, 예, 아니오 식의 기존의 몰적 방식인 정당 구분에 의해 제약받지 않는 정치구도를 만들어 갈 것이다. 지적인 국가는 인적 자질에게 최고의 가치를 부여한다. 다양성을 통합하는 비전은 집단지성을 역동적으로 만들어 줄 것이다. 그는 이제까지의 몰 방식의 정치 체제와 분명히 선을 그으며, 그러한 국가들은 필연적으로 전체주의로 치달았으며, 사회주의 국가도 마찬가지로 보고 있다.

사이버 공간은 매체 자체보다는 그것들이 가능케 한 창조와 지식 속으로의 항해, 사회적 관계의 양식을 의미한다. 통신 네트워크와 디지털 메모리는 대다수의 재현과 메시지를 총괄하게 될 것이다. 집단지성을 위한 가상세계는 유적 존재의 정신으로 채워져 있을 수 있다.

사이버 공간은 유목적 도시 계획이고, 소프트웨어의 축성학이며, 지식 공간의 유목적 토목공학이다. 그 속에는 지각하고 느끼고 기억하고 일하며 놀고 함께하는 제반 양식이다. 사이버 공간은 실래 건축이고 지성의 설비를 관리하는 미완의 체계이며 기호로 된 지붕을 가진 회전 도시이다. 사이버 공간을 개발하는 것은 미학적이고 정치적인 주요 쟁점 가운데 하나다.

쌍방향적 미디어의 부상은 언어 중심주의의 종말이라는 문제와 함께 중심 주도권의 폐지라는 문제가 제기되고 있다. 인간의 언어가 동시에 여러 형태 아래 나타났다. 기호적 연속체의 특정 부분을 활성화시키는 특이한 표현은 언어에서 다른 언어로 의미에서 다른 의미로 의미 작용의 뿌리줄기를 따라 전달되고, 육체 및 감정을 관통하는 만큼 한결 더 용이하게 정신의 역능에 도달한다. 지배 페제는 언어를 고립시켜 기호학적 영토의 주인 자리에 앉힌바 기호적 영토는 로고스의 요구에 따라 재단되고 세분되며 판단된다. 문자에 의해 열린 길에서 탈영토화된 기호학적 차원이 재개되는 쪽으로 부상하는 가능성이다. 그것은 그렇지만 텍스트가 지닌 모든 역능의 재부상인 동시에 미지의 도구로 부상하고, 기호에

생명을 주는 구석기 시대로 되돌아가는 것이기도 하다. 합리적인 텍스트와 매혹적인 그림 사이의 안이한 대립에 안주하기 보다는 가상세계가 열어놓은 더 풍부한 가능성에 주목해야 한다.

사람들은 멀티미디어 현상과 지식 테크놀로지의 일상적 사용 간 연속성이 있음을 보지 못한다. 사이버 공간 속에서의 상호 접속, 이미 진행중인 문화 과정으로의 갈등적 편입을 간과한다. 이 가능성 전부가 지각되는 경우는 매우 드문 만큼 더욱더 숙고의 대상이 되어야 하는데 통신 및 가유의 기기들과 관련하여 내면성, 집단성 주관성, 윤리, 감수성의 차원을 등한히하는 경우가 많은데 사실은 이러한 차원에 기술적 결정에 맞물려 있다.

사이버 공간은 작품의 생산자와 수용자 간 경계가 허물어지고 기기 및 네트워크의 창안자로부터 수용자에게 이르는 독서-글쓰기의 연속이 자리잡는데 각기 다른 주체의 활동을 자극하는데 기여한다. 작가의 영토처럼 여겨지던 메시지를 외부로부터 분리하던 경계가 흐려진다. 정보는 거대하고 탈영토화된 기호적 차원에 유목적으로 분포되면서 변동된다.

과거의 서구 예술은 생산자와 수용자가 분화되어 있었다. 하지만 새로운 문화적 환경은 생산자-수용자 간의 이분법적 경계를 허물었다. 하지만 그것은 이미 진행중인 변화가 제시하는 하나의 가능성, 결코 실현되지 않을 지도 모를, 아니면 단지 부분적으로만 실현될 가능성에 불과하다. 여기서 중요한 것은 그 가능성을 최대한 살려야 하는 것이다. 예술과 수용자 간 관계는 커뮤니케이션과 창작의 새로운 양태를 실험하게 한다. 작품 역시 수신자들을 연루시키고 해석자를 주체로 변화시키며 해석을 집단 행위에 연결하는 집단적 이벤트를 조직하려 시도한다. 열린 작품의 수용자들은 공백을 메우고 가능한 의미 가운데 선택하고 다른 해석 간의 토론의 장에 참여할 것을 권유받는다 하지만 금자탑의 가능성을 찬양하거나 탐험하는 것에 불과하다. 하지만 집단 지성의 예술은 창조 과정을 부각시키고 독립적인 생명에게 능력 발휘의 기회를 부여하고 한 세계의 성장과 주거를 향해 이끈다. 그것은 우리를 창조적, 사이클, 살아있는 환경 속에 들어가게 한다. 우리는 언제나 이 환경의 공동저자다. 그것은 작가의 서명이 존재하지 않는 예술이다. 고전적 작품은 일종의 내기와 같다. 작품을 변형할수록 작가는 몰이해의 위험에 더 많이 노출되지만 개조나 융해의 정도가 크면 클수록 그것으로부터 얻는 소득은 한층 더 매력적이다. 하나의 사건을 만들기 때문이다. 이 같은 움직임은 일상의 커뮤니케이션으로 확대됐다.

개별자는 자신의 삶과 주요 관심사에서 멀어지면 할말이 없어진다. 모든 어려움은 그들을 하나의 집단으로 엮어 고감도 환경을 더불어 상상하고 탐험하고, 건설하는 데서 즐거움을 느끼는 어떤 모험 속에 그들을 참여시키는 데 있다. 생방송과 실시간의 기술이 이러한 시도에서 일익을 담당하지만 집단 고유의 시간은 쌍방형 대화의 분절되고 가속화되고 점괄적 시간을 압도한다.

사이버 공간의 모든 자원을 활용하여 연루 예술은 음악의 전 단계를 발견한다. 지식 집단은 사회

계약을 문제삼고 집단을 발생상태로 유지시킨다. 거기에는 시간이 소요된다. 사람을 연루시키고 관계를 형성하고 공동의 대상과 풍경이 나타나고 검토할 시간을 의미한다. 시계나 달력의 관점에서 상상하는 집단의 시간은 지연되고 끊기고 파열된 것이다. 하지만 모든 것은 집단의 보이지 않는 어두운 부분에서 결정된다. 멜로디라인 감정 조성, 내밀한 고동, 상응, 개인 영혼 속에 맺는 연속성에 의해 결정된다.

사이버 공간 건축은 21세기를 주도하는 예술의 하나가 될 것이다. 기술적인 선택조차 정치 경제 문화적 여파를 가져오며 앞으로도 가져올 것이다. 고전적 건축가와 도시계획 전문가가 인간 집단의 물질적, 실제적 환경을 생산하는데 관여했듯이, 사이버 공간의 발주자 고안자 엔지니어는 사유와 인지, 그리고 통신환경을 생산해 내며 이 환경은 사회문화적 진보를 구조화한다.

사이버 공간의 건축을 위해서는 사회적 유대의 발전을 도모하는 도구와 쌍방향적 통신설비, 그리고 자율적 존재의 출현을 목표로 하는 제도가 필요하며, 인류에 의해 축적된 상징의 힘을 연구하고 활용하게 해 주는 기호학적 엔지니어링이 필요하다. 기술과 인문학은 상호부조의 역할을 하기 때문이다.

집단지성을 위한 사이버 공간의 건축은 끝없는 변신을 도모한다. 육체와 카이로스적 시간이 결여된 이 건축은 전인미답 상태로 있는 기억의 열도를 향해 배를 띄운다. 미래의 건축은 상연을 위한 극장을 세우기보다 혼돈의 바다를 가로지르기 위해 아이콘으로 뗏목을 엮는다. 집단적 두뇌에 귀 기울이며 다원적 사유를 표현하는 미래의 건축은 불꽃처럼 순간적으로 빛나며 춤추면 음향 궁전과 목소리와 노래로 이루어진 도시를 세운다.

네 가지 공간 - 지구, 영토, 상품, 지식공간

피에르 레비는 지식의 문제를 본격적으로 조명하기 위해, 지식을 인류학적으로 지구, 영토, 상품, 지식의 네 가지 공간으로 범주화하고 각각의 언어적, 인식론적, 인식 도구와 대상의 의미론적인 고찰에 들어간다. 단, 그는 지구, 영토, 상품, 지식의 공간은 상호적으로 영향을 주고받는 단절적이고 이분법적인 관계가 아니라는 전제를 세우고 논의에 들어간다. 그는 집단지성 프로젝트는 기술에 가능성을 건다. 기술적 노하우와 장치는 인간 활동의 산물이고 결정체이고 기억이기 때문인 동시에 역능을 확대시키는 잠재적 도구이고, 가능한 것과 실현 가능한 것 사이의 다리를 놓는 인터페이스이기 때문이다. 하지만 기술은 물신주의와 파괴를 위해 사용될 수도 있기 때문에 그것을 사용하는 집단의 역량이 중요하다고 지적하면서 논의를 끝맺는다.

지구

지구는 인간이 모든 존재와 관계를 구성하며 끊임없이 소통하는 '카오스모스'적인 공간이다. 인간은 지구 속에 살면서 언어기구와 사회적 기구를 통해 끊임없이 지구를 창조해 낸다. 인간은 우주 안에 살며 어느 한 종에 속하지 않을뿐더러 토템을 선택하는 유일한 동물이다. 인류는 지구, 말하는 동식물의 우주, 변신의 카오스모스에 충실하다. 신석기 혁명이 시작되면서 종국적으로 영토공간이 생겨났지만, 지구의 유목적 공간은 결코 파괴되지 않는다. 그래서 언뜻 무의식의 범주를 언급하는 것이 아니냐라고 할 수 있지만, 그것은 지구의 영속성을 논하기에는 협소한 개념이다. 광활한 '카오스모스'적 지구는 언제나 거기 있으며 우리의 발자국 아래로, 영토의 콘크리트 아래로, 스펙터클의 가소로운 기호를 아래로 아주 멀리까지 메아리를 울린다. 정체성의 경계를 넘나들면서 지구합창대는 꿈과 삶에 열광하느 노래, 세상의 존재를 옹호하는 노래를 여전히 부르고 있다. 지구에서는 이름이 정체성을 나타내며, 개인은 자신이 소우주로서 총체의 일부가 아닌 그 자신이 총체가 된다.

그렇기 때문에 레비는 지구는 역능과 현존이 지배하는 세계로 바라본다. 기호가 인간에 의해 바로 존재하기 때문에 결코 파괴되지 않기 때문이다. 유목민의 광활한 지구의 매끈매끈한 공간에서 존재, 기호, 사물은 리좀의 형태로 연결되어 끊임없이 변화되고 새로운 의미를 만든다. 그것이 바로 원시인, 애니미스트, 문자이전 문화의 기호체계이기도 하다. 그것은 무의식적이고 어린아이같은 방식을 따른다. 하지만 이 기호 체제를 무의식으로 이루어진 밤의 대륙에 한정지으면 안 된다. 반향, 연결, 현존 세계는 이 영역 너머에서 작용하는데, 이것이 우리의 상상적, 감정적 존재와 내밀한 생각을 조직하며 인간의 보편적 기호를 제시한다. 따라서 지구의 기억은 육화되어 있으며. 가장 어울리는 인식 형태는 현상학과 경험론이 될 것이다. 고대 그리스 시인은 율리시스의 여행을 노래한다. 주인공의 우연한 만남으로 인해 항해공간이 조직된다. 율리시스는 이타카로 되돌아온다. 지구가 추구하는 지식의 대상은 영원한 생성이다.

영토

사육과 경작생활은 인류가 정착생활을 해야 했다는 것을 방증한다. 정착하고 사육하며 경작하는 생활은 결국 문자와 문명을 불러왔고, 영토공간이 만들어지게 됐다. 영토공간에서의 지식의 주체는 글을 읽고 쓸 수 있는 집단 - 관료, 체제수호단체 따위 -이고, 문자 의미의 고정성 때문에 독서가 지식 습득 수단이 된다.

영토는 유목민의 지구를 은폐하고 경계를 만들어낸다. 문명은 필연적으로 계급사회와 국가를 창

조해 낸다. 국가 관료조직은 인간을 개화하고 내부로부터 영토를 건설하며 백성의 풍속과 집단적 정신 속에 피라미드를 세운다. 위계 질서는 파라오의 미라를 사산아처럼 품고 있다. 영토는 지구와 더불어 포식과 파괴의 관계를 매개하는 한편 지구를 지배하고 고정하고 가두고 등재하고 측정한다. 하지만 강은 범람하고 숲은 퍼지며 사막의 도둑은 보물을 약탈하러 온다. 지구는 언제나 되돌아와 영토의 한가운데 별안간 나타난다. 이븐 칼둔은 유목민과 정주민 간의 투쟁에서 역사의 변증법을 보았다

건설되고 제어되는 풍경은 생산물로 가득 채워진다. 문자의 발명은 국가에게 역능을 부과한다. 국가는 인간의 정체성을 영토 위로 구축시킨다. 영토는 공간과 동시에 시간을 편성한다. 요새는 소멸과 망각의 방어물이다. 시간은 도시 건립과 왕조의 수립으로 흐르기 시작한다. 경작되고 씨 뿌려진 밭은 영토적 시간을 만드는 차이와 지연의 작용에 따라 수확을 요구한다.

인간은 정주민이 된다. 제도, 계급, 자격증 따위의 상징은 영토적 정체성과 관계가 있다. 인간은 움직이는 총체에서 총체의 일부가 된다. 영토의 종교와 심리학은 사회 질서의 내면화를 암시한다.

영토에서 말은 문자에 의해 정주화되고 탈맥락화된다. 기호는 사물을 재현하며 부재하는 사물을 현존케 한다. 재현은 영토에서 중심 주체가 되는데 영토에서 기호는 발화상황에서 교환될 뿐 아니라 기호 생산자로부터 분리되고 살아있는 역능으로부터 단절될 수도 있기 때문이다. 하지만 지구의 기호체계에서 이러한 형태의 분리와 단절은 일어나지 않던 일이다. 존재, 기호, 사물 사이의 가변적이고 살아있는 현재의 관계는 유보된다. 영토에 구획을 정하는 분리와 경계는 의미 작용의 관계 한복판에도 역시 침투한다. 그리하여 기호학적 단절이 이루어지는 동시에 기호와 사물 사이에 국가와 위계질서가 작용한다. 기호와 사물 간 관계는 복합적 상호작용이 아니다. 이름은 법률에 의해 고정되고, 단어는 관습에 따라서 배열된다. 사물은 존재하되 존재하지 않는다. 인간이 사물을 기호로만 파악하기 때문이다. 사물은 여기서 재현의 형태로만 나타난다. 하지만 의미작용은 기호의 영토화속에서 결코 고갈되지 않는다. 모든 기호이론이 기호학적 단절을 인정하는 이유는 대다수가 텍스트 연구와 사어 해독에 기초했기 때문이다. 기호의 초월성은 정치적, 종교적 위계에서 핵심적 위치를 차지하는 동시에, 거세된 백성들로 하여금 지배에 복종하게 하는 수단이 되기도 한다.

의미의 정지는 훗날 독서와 해석, 해설을 부른다. 문자는 담론을 지속시키고 영속화한다. 말은 사라지지만 글로 씌어진 것은 정지된 형태로 남기 때문이다. 영토에서 지식의 주체는 문서를 작성하는 관료, 체제수호단체다. 자연히 지식은 영토에서 생산되며, 체계가 영토의 지식을 담지한다. 지식의 차원에서 영토는 지구 위에 하늘을 투사한다. 특이성이 이루는 내재적이고 간극이 있는 공간에 천상의 세계에 속하는 초월적, 총체적 차원을 부과하는 것이다. 그것은 하늘에 의해 고정된 유목민의 지구다.

영토의 대상은 측정되고 구획을 정한 지구, 곧 기하학이다. 만일 영토가 기하학적으로 만들어진

측정된 지구라면, 기하학의 탄생이야말로 영토 계보 가운데 하나를 보여준다. 탈레스의 이야기를 통해 우리는 영토에 대한 우리의 정의 곧 하늘에 의해 고정된 지구라는 정의에 관한 삼중의 예시를 읽을 수 있다. 천문학적 하늘에 의해 측정된 지구가 있다. 태양과 그 기울기로부터 그림자가 유래하기 때문이다. 다음으로 국가라는 하늘에 의해 측정된 사막 위 유목민의 지구가 있다. 기하학으로부터 나온 정밀과학은 우주마저 영토화했다. 자연이라는 책은 기하학의 문자로 씌어졌다. 체계는 기초가 공고한 건축물, 피라미드, 요새다.

기호학과 마찬가지로 인식론 역시 영토에 멈춰 있다. 이론과 실험의 변증법은 영토적이다. 이론의 하늘이 유목적, 지구적 실천을 굽어보고 조직한다. 만일 누군가가 실천 또는 경험이 이론에 영향을주거나, 풍요롭게 하거나, 아니면 반대로 빈약하게 한다고 이야기하면 그는 같은 수직적 도식에 머무르는 것이다. 지구 위에 만들어진 해시계와 그노몬의 그림자가 하늘을 인식하고 측량하는 데 사용되는 것은 어제오늘의 일이 아니다. 그러나 여기에서도 여전히 측량되고 투사되고 자기 안에 반사되는 것은 하늘이다. 요컨대 지구는 하늘, 하늘의 법칙, 초월성, 보편성을 찬양하기 위해 거기 존재한다. 영토적 지식은 분명히 하늘과 지구의 변증법에 의해 지탱된다. 실험이나 실천 없이는 이론도 없지만, 진실을 말하는 것은 언제나 이론이다. 합리론과 경험론 사이의 대립은 초월적 주체와 현상 사이의 대립이 그러하듯 여전히 동일한 영토적 공간, 동일한 수직적 편차에 속한다. 패러다임의 연속으로서 고안된 과학사는 영토의 표면이나 수평선을 굴절시키는데, 이는 한 장, 혹은 영역의 창시, 안정화, 쇠락, 그리고 새로운 정복 패러다임에 의한 전복의 형태 아래 나타난다. 정복에 따른 인식론은 영토적 시간의 흐름을 따른다.

상품공간

상품공간은 대량생산체계가 불러온 산업 혁명에서부터 시작된다. 상품 공간은 교환이나 거래를 위한 통산적인 공간이 아닌 언제나 더 긴박하고 빠르게 의해 화폐에 의해 작동되는 세계를 말한다. 신용장과 금융 자본의 소통이 상품공간의 날실과 씨실을 이룬다.

상품공간은 유동적이고 분산적이다. 자본주의에 의해 편성되는 상품공간은 탈영토화를 필연적으로 야기하지만 경우에 따라 탈영토화된 구획을 다시 붙이기도 한다. 자본, 기술, 시장확대, (시골에서(가만히 앉은 채로도)도시로 이주하는) 노동자, 영토를 탈피하여 다른 공간과 다른 속도를 추구하는 집단적인 상상력과 욕망이 그 구성 요소다.

상품공간은 탈영토화 조직에 의해 다듬어지고 유지되고 증대된다. 탈영토화 조직은 자가조직된

다음 만나는 모든 것으로부터 양분을 취한다. 무슨 말이냐고? 그것은 자본의 국제적인 속성 때문이다. 그렇지만 탈영토적인 자본주의는 역설적으로 오로지 영토 국가의 힘으로 움직인다. 멀게는 양차 세계대전이 일어났던 배경을, 가깝게는 현재 뜨거운 이슈로 부상하고 있는 의료보험 사유화를 생각한다면 이해가 한결 쉬울 것이다.

자본주의는 과학과 기술에 힘입어 지구상에 위치하는 우주, 자원으로서 정의된 우주. 테크노코스모스의 흐름과 기호를 자신의 공간으로 유도한다. 상품 공간이 영토에 대해 자율성을 취할 때 상품공간은 영토를 폐지하지 않고, 자신의 목적에 맞춰 새로운 영토를 편성한다. 탈영토적인 자본주의는 영토에 기생하기 때문이다. 전쟁과 파괴는 이 모습의 결정판이다. 마르크스가 경제를 인간사회의 토대로, 생산양식의 고찰을 역사 분석의 열쇠로 삼은 이유는 자본주의 시대에 상품이 공간 편성의 주체로 부상했기 때문이다. 경제적 토대는 자본주의와 함께 생겨난 것으로 그 이전에는 존재하지 않았다. 자본의 사이버네틱스 기계가 지닌 수축력과 팽창력, 유연성의 가능성은 무궁무진한 것으로 보인다. 자본주의는 이미 인간을 공기처럼 둘러싸고 있는 것처럼 보인다. 그것은 경제를 인간존재의 유적 차원으로 격상시켰다. 영토와 상품 공간은 편재하게 됐다. 상품은 그 존재의 팽창으로 인해 스스로 구멍을 뚫으면서 다른 공간을 열고 있다. 영토화된 인간과 그 외 모든 존재는 상품의 회로 속에서 끊임없이 교체되고 순환한다. 상품전략은 성벽을 쌓지 않고 네트워크를 통해 교섭한다. 각 네트워크는 복잡하게 교차하며 유통공간을 만들고, 기존의 영토를 재편한다. 종국적으로 도시와 시골의 영토적 차이는 해체되고 시골의 모습은 도회지의 공간으로 대체된다. 도시개발을 상상할 때 도로와 고속도로가 지나가고 지하철이 준설되고 비행기가 날아다니는 모습을 상상해 보자. 네트워크 집결지이자 도회지는 도처에 중심이 있고 주변은 없다. 거대 도시는 더 이상 도시가 아니다. 하지만 도회지는 상품의 공간적 형상을 그리지 않는다. 도회지는 동체의 가속이 영토위에 남긴 자취일 뿐이다. 탈영토화된 영토이 도회지는 그 회로에 접속되지 않았을 때 볼 수 있는 회로의 이면과 네트워크 외부 모습을 나타내나. 상품공간은 전적으로 자신의 회로 내부에서만 삶을 영위한다. 상품 공간은 그저 지나치는 풍경 속에서는 살지 않는다. 그것은 강도 높은 동체의 공간이고 운동공간이다. 네트워크의 그물은 다른 네트워크 안으로도 지나간다.

상품공간에서 기호는 미디어를 통해 그것들이 일어난 맥락 밖으로 전파된다. 기호는 미디어에 의해 증식되고 수많은 경로를 통해 운반되어 탈영토화된다. 라디오가 존재하기 전에는 대다수의 인류가 자기 인종의 음악을 들었다. 그 음악은 항상 특정 상황과의 맥락적인 연관 속에 있었다. 시각기계가 발명되기 전까지는 이미지는 장소, 정황, 계절에 매어 있었지만 매체의 발명이후 풀려나게 됐다. 영토는 사물을 기호로부터 분리시켰지만 그것은 그들을 더 잘 연결시키기 위한 것이었다. 상품공간에서 기호의 유통은 제동을 받지 못한다. 단절이 완벽하여 초월성을 더 이상 연결시킬 수 없다. 벤야민은 이러한 특

징을 아우라의 상실이라 표현한 바 있다.

상품공간에서 미디어는 지식의 전달수단이기도 하다. 미디어는 모든 기호들에게 대대적이고 전반적인 문맥 탈피를 불러왔다. 영토의 기호학은 사물과 재현을 구분했지만 상품과 미디어 공간에는 진정한 사물도, 지시대상도, 실물도 없다. 금본위제가 없는 곳에서도 화폐는 계속 유통된다. 라디오에서 흘러나오거나 음반에 녹음된 음악은 스튜디오의 효과일 뿐이고 스펙터클의 영역 안에서 존재하는 소리다. 신문과 TV 는 사건을 창조하고, 현실을 구축하고 사물 자체의 신호를 보내기보다는 그들 스스로의 공간 속에서 전개된다. 지시 관계는 미디어의 영역만을 반사한다. 기호의 스펙터클은 물질성을 얻게 되어 이미지가 효율성을 얻으려면 매개되어야 한다. 보드리야르는 보도된 사건만이 의미를 가진다고 지적한다.

실시간의 가장 높은 단계는 조직과 관계된다. 가변적 작업과정에서부터 집단 소프트웨어에 이르기까지 디지털네트워크는 조직 구조에 상대적 비물질화를 가능케 해 준다. 그것은 최종적 탈영토화이다. 관리의 틀은 소프트웨어로 전이되면서 유동화되고, 그 결과로 조직이 유연해진다 가상기업은 시장변화에 실시간으로 적응한다. 여기서 우리는 지식의 공간에 다가선다. 그러나 가속을 통해서는 거기에 도달하지 못할 것이다. 필요한 것은 질적 도약이다. 지식 집단은 다른 속도와 강도에 따라 움직인다.상품공간에서 지식의 주체는 군사, 산업, 미디어, 대학의 복합체로서 오늘날 기술과학이라 불린다. 기술과학은 더 이상 유보된 신전의 문지기가 아니라 현대사회의 가속화되고 무질서한 변화를 이끄는 원동력이다. 세 번째 공간에서 지식은 보물처럼 함에 넣고 자물쇠로 채우는 것이 아니다. 그것은 어디에나 분배되고 미디어로 전파되며 도처에 혁신의 씨를 뿌린다. 기술과학은 암세포가 증식하듯 집단적 지식을 무정부적으로 전이시킨다. 지식은 더 이상 정적인 피라미드가 아니다. 그것은 광범위하고 유동적인 네트워크 속을 여행한다. 마찬가지로 그 네트워크는 인간과 여타 존재들 , 그리고 물질 사이에서 끊임없이 확장되고 분자와 사회 집단, 전자와 제도를 연결한다.

레비는 로빈슨크루소와 백과전서의 18 세기가 개인이 지식 전체를 끌어안을 수 있는 시기의 종말이라고 본다. 상품 공간의 백과사전은 생체의 기억과 어떤 체계에도 머무르지 않는다. 그것은 번역과 참조의 공간을 편력한다. 미셸세르는 라이프니츠를 그 분야의 첫 번째 사상가로 보았다. 디드로와 달랑베르는 건축적 도표 혹은 잘 짜인 위계 질서를 포기하고 백과전서를 알파벳 순서에 무관하게 따라서 무질서하게 분류했다. 하이퍼텍스트, 그것의 진정하 조직은 내적 참조망에 있다. 백과전서의 예를 따르는 도서관은 그책을 몰아낸다. 그러면 도서관은 확장되고 넘쳐나고 스스로의 위치확인을 시도한다. 인용과 참고 서지는 지식 속에서 기존의 경계를 침식하는 독서 및 순환의 네트워크를 드러낸다. 오래된 학문의 경직된 체계에 호소하는 서투른 노력은 결국 실패로 귀결된다. 지식은 유동적인 가장자리, 갈림길, 교차

로에만 살아있고, 모든 것은 유입-유출의 문제가 됐다.

탈영토화된 상품 공간은 사회성 및 정체성의 범주를 해체한다. 개인은 사물, 정보, 이미지 생산, 유통 소비 속 역할에 따라 재정의된다. 그러한 기호는 양적이다. 수입, 입금 은행계좌 등이 그 기호다. 정체성은 생산관계 속 위치와 소비 및 교환 회로 속 입장에 따라 결정된다. 사회주의 문학 전반에 의해 강조되고 광고에서 널리 사용되었듯이 소비는 그것에 선행하는 욕구의 충족보다 정체성 확립에 훨씬 더 기여한다. 영토에 대한 저주인 노동이 가장 동시대적인 상품공간에서는 사회화 확립의 수단이 된다.

피에르 레비는 경제가 지배하는 곳에서 개인은 더 이상 소우주도, 마이크로폴리스도 아니아닌 마이크로오이코스라고 정의한다. 경제는 가정을 관리하는 것, 집안을 잘 조직하는 것이다. 상속을 통한 물적재화의 전달 경로인 가족은 인간의 내면까지 조직한다. 영혼은 가정의 비극이 끊임없이 재연되는 무대와 다름없다. 정체성은 부모와 자식 관계 속에서 오이디푸스 삼각형에 의해 형성된다. 정신 분석에서부터 정체성의 뿌리는 유년기와 집안 깊숙한 곳에 위치한다. 여기서 문제되는 가족은 씨족도, 신화적 계보도 아닌 친척관계의 축소된 핵이다. 상품 공간의 심리학은 더 이상 정치학이 아니다. 그것은 감정의 경제이고 에너지와 리비도의 경영이다. 자본주의 기계는 수많은 사회 절차를 탈영토화, 가속화하고 새로운 세계주의적 배열을 꾸준히 구축하지만, 역설적으로 주관적 정체성의 범위를 축소시킨다. 주관적 정체성은 가족, 노동, 돈의 주위를 맴돌게 된다.

지식 공간

지식 공간은 인류에게 가능성을 제공한다. 지식의 공간은 여전히 자본주의의 계산에 종속되는 동시에 국가의 관료주의적 경영에 종속된다. 지구적인 측면에서 지식 공간은 뉴에이지 혹은 생태중시주의같이 신화 속에 빠져 있다. 하지만 지식은 과학적 지식을 의미하는 것이 아닌 인류의 종을 규정하는 것이 되어야 한다. 관계를 조직하고 재편하는 것을 통해 인간은 인식하는 동시에 수련한다. 지식 공간의 지식은 사는 것을 아는 동시에 아는 대로 사는 것으로 삶과 일치한다. 때문에 레비는 지식 공간은 정체성에 매몰되지 않은 여러 존재가 새롭게 부상하고 공존하는 공간으로 편성될 것으로 예측한다.

사유는 이분법적 담론에 의해 편성되지 않는다. 지식 공간은 사유를 끊임없이 구성하는 도면이다. 경계가 사라지는 지식 공간에서는 지식 집단이 부단히 지식을 역동적으로 재구성한다. 지식 집단은 새로운 언어를 발명하고 통신 형태가 모색되는 가상 세계 혹은 사이버 공간을 건설한다. 그것은 아직 자

율성을 얻지 못했다는 점에서 존재한다고 판단할 수는 없지만 지식 공간이 부상하는 그 순간부터 자신의 외침을 영원 속에 울리게 한다. 지식 공간은 지구와 합류한다. 하지만 지식의 공간은 정체된 지구가 아닌 다양화된 세계를 의미한다.

그렇지만 지식공간은 아직 완전한 지상 낙원은 아니다. 다른 공간은 아직 정체화되어 있다. 지식에 의해 조직되는 현실의 부상은 심각한 정체성의 위기를 야기한다. 정체성을 확립하는 작업은 실효성을 잃어버렸다. 거의 모두가 이름을 지니고 영토에 등재되고, 국민이면서 소비에 참여하고 있다. 하지만 지식 공간에서 갈피를 잡을 수 있는 수단은 가지고 있지 않다. 지식 집단은 출현하고, 연결되고, 서로 자리를 바꾸면서 변화한다. 지식 공간은 사유 공동체의 왕래. 결속, 변신으로부터 태어나고 영속한다. 그렇기 때문에 결국 지식 공간은 대수롭지 않은 많은 의미없는 시간을 통해 형성될 것이다. 각각의 지식 집단은 가상세계를 분비하는데 그 세계는 집단 내부의 관계, 문제, 스스로의 환경에 대해 품는 이미지, 집단의 기억 및 지식 전반을 표현한다. 지식 집단의 구성원들은 그들의 공동체를 표현하는 가상세계를 끊임없이 공동구축하고 정돈하고, 변화시킨다. 지식 집단은 배우고 발명하기를 멈추지 않는다. 지식 공간에서 개인의 정체성은 역동적 이미지, 그가 참여하는 가상 현실을 탐구하고 변화시키면서 만들어진 이미지를 중심으로 형성된다. 지식 집단의 구성원들은 그들 우주의 고안자인 동시에 그 속에서 펼쳐지는 모험의 주인공이다. 가상세계를 탐험하는 것과 구축하는 것의 경계는 뚜렷하지 않다. 지식 집단은 의미 작용 및 인식의 공간을 투사한다. 지식 집단은 회귀적이고 협동적 방식으로 의미 작용의 세계에 대한 활동지도를 제작한다.

지식 집단은 가상세계의 중개를 통해 자신의 정체성을 끊임없이 재구축한다. 인간은 공동지식의 역동적 지도 위에 자리잡고 집단지성의 소용돌이와 물결 사이에서 지식의 공간을 향해 가고 있다. 인간은 하나의 두뇌이고 육체는 인지 체계이다. 두뇌는 다른 두뇌와 기호체계, 언어, 테크놀로지와 접촉하고 그것들로 합성되며 수많은 세계를 탐험하고 창조하는 공통체에 참여한다. 지식의 공간에서 인류는 다시 유목민화되고 '되기'를 통해 이질적 세계를 탐험하하게 된다.

지식공간은 기호학적으로 의미 작용의 공간에 실재적이고 살아있는 존재가 돌아오는 것으로 정의된다. 부재로부터의 탈피 혹은 현실과의 재접촉이 객관화의 과정, 시니피에에 대한 코드화된 관계, 기호에 대한 초월성의 보증으로 이해되어서는 안된다. 살아있는 주체의 실행적, 지적, 상상적 활동을 내포하는 것이야말로 현실적인 것이다.

지식 공간에서 지식 집단들은 초월성과 반대되는 의미 작용의 내재성의 도면을 재구성하는데 그 속에서 인간, 기호, 사물은 상품공간의 스펙터클 회로에서 벗어나는 동시에 영토적 분리를 탈피하여 역동적 관계를 되찾는다. 역사나 개인적 삶에서 인간은 의미 창조력을 재전유하고 다시 이야기한다. 지식

공간에서 발언은 끊임없이 계속되고 결과를 낳아 현실을 변화시킬 능력을 지닌다. 지식의 공간 위에서 수많은 다채로운 환경을 확대하기 위해 능동성을 공유한다. 이 환경은 각각 잠정적인 우주이며 공유되는 의미 작용의 세계다. 현실이 의미작용의 영역으로 되돌아 오는 것은 살아있는 주체의 개입을 전제한다. 하지만 그것은 기호의 공간이 감각적인 것이 되어야 한다는 것을 뜻한다. 지식 공간은 인간이 꿈꾸고 사유하고 행동하는 편재적 유토피아다. 지식 공간은 각각의 의미 작용과 방식을 드러낸다. 지식 공간에서 지식 집단은 기호학의 변동을 조직한다. 미래 예술은 미디어를 주조하기보다는 포스트 미디어적 통신장비를 만든다.

지식 공간에서는 영토의 언어중심주의가 더 이상 통용되지 않는다. 쌍방향성까지 겸비한 감각기계는 상품의 운명적 매혹을 벗어나 텍스트보다 훨씬 더 강력한 자각, 인식, 발명의 도구가 될 수 있다. 하지만 지구적 기호학으로의 회귀를 뜻하는가? 꼭 그런 것은 아니다. 왜냐하면 지식 공간의 의미작용은 역사, 언어, 세계의 다원성, 탈코드화된 자본의 유통을 거쳤기 때문이다. 기호는 특이하고 일정치 않은 의미형성노선과 변성의미 작용공간을 가리킨다. 지식 집단은 영토기호의 자의성과 초월성을 만난 적이 있기 때문에 섬세한 주해와 해석에 익숙하다. 영토학문인 해석학은 지식 집단에게 긴밀히 통합하는 접착제를 녹일 방법을 가르쳐주었다. 지식 공간은 인위, 시뮬레이션, 더 자유로운 상상력의 움직임에 단호히 참여하며 영토의 권력과 스펙터클 회로에 의해 압수됐던 기호 생산력을 재전유한다. 인강에게 있어 세계가 의미 작용의 요소 안에서만 존재하는 것이라면 지식 집단은 기호 체계를 만들어내며 그만큼 세계를 재창조한다. 지금까지 사람들은 오직 혁명적 움직임 위기 수습, 예외적 창조 행위를 통해서만 언어를 재전유해왔다. 지식집단은 주관성을 지속적으로 동려하며 독립된 욕망기계를 양성한다. 모든 새로운 의미 창출방식은 새로운 주관성과 새로운 존재의 자질을 창조한다. 기호 생산성은 존재의 생산성으로 전환되는 것이다.

인간은 집단지성의 분자가 되어 활동영역을 넓혀 정체성과 공동체의 지평을 넓힐 것이다. 소속하는 것은 자신의 존재 역능을 감소시키는 것이기 때문이다. 주관성의 구름은 과거로부터 떠올라 여기저기서 지금과 미래를 향해 결합되고 풀어진다. 그것은 자기 위를 맴돌고 자아 확립만큼이나 다양하고 유동적인 빛을 세계속으로 투사한다.

지식 공간으로서의 사이버공간 - 우주백과전서

단 하나의 개인과 집단이 모든 지식과 역량에 도달하는 것은 불가능하다. 본질적으로 이미 그것은 집단적이기 때문에 단 하나의 육체 속으로 압축시킬 수 없다. 하지만 지식 집단의 모든 지식은 특이

성의 변화를 표현하며 이 변화가 세계를 구성한다.

피에르 레비는 컴퓨터 공학의 발전에 기대를 걸고 지식의 형태는 가역적 사이버 공간 속에서 유지될 것이라고 정의하며 사이버 공간이 생산하는 지식의 형태를 우주백과전서라 이름붙인다. 그는 수용자와 생산자들이 단차원적 텍스트, 하이퍼텍스트의 네트워크가 아닌 역적이고 쌍방향적인 다차원적 재현 공간에 직면해 있다고 지적한다. 기존 상품 공간 속 백과전서는 고정된 이미지와 메시지를 생산했지만, 우주백과전서 속 메시지는 언제든지 수정이 가능하기 때문이다. 극단적으로 우주백과전서는 세계 그 자체에서 발견할 수 있을 만큼의 다양한 기호학과 재현방식을 담고 있다. 우주백과전서는 대화형 매체인 인터넷에 많은 빚을 지고 있는 셈이다.

세계와 살아있는 사유를 닮아서 우주백과전서의 풍경 및 경계선은 다소간의 안정지대를 남긴 채 끊임없이 변화한다. 그것의 지도는 부단히 재정의된다. 세계가 그러하듯, 우주백과전서도 단지 담론에 의하지 않고 감각적인 방식으로 의미로 가득한 길과 인접관계를 따라 탐색된다. 때문에 레비는 우주백과전서가 사람들을 체험 세계로 멀리 떼어놓기보다는 오히려 접근시킨다. 세계의 감수성 및 이미지 체계의 구성 요수, 나아가 상상적 차원을 통합함으로써 학술적 재현에 대한 관계가 세계와의 미학적 관계를 시뮬레이션 할 수 있기 때문이다. 그는 우주백과전서의 집단적 지식은 거대한 다차원적 전자그림으로 구체화되는데 그 그림은 끝없이 변모하고 발명 및 발견의 리듬에 다라 싹을 틔우는 한마디로 살아있는 그림이라고 본다.

집단지성의 가능성과 위기

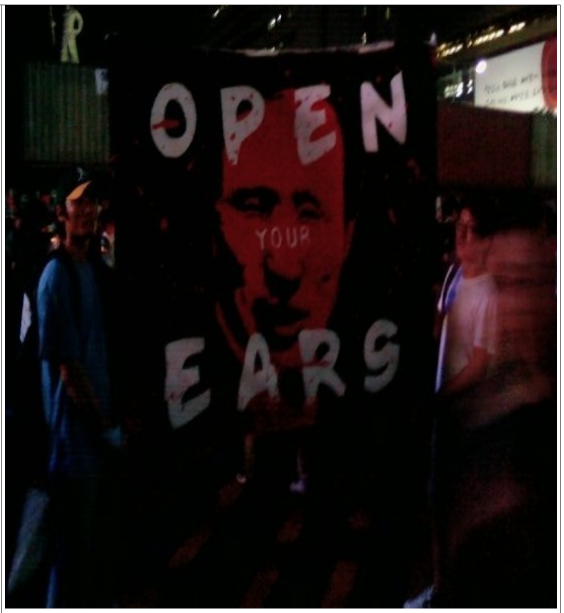
2008 년 미국산 소 수입 반대 촛불집회는 사회학적 연구에 몇 번이고 고아먹을 수 있는 사골처럼 등장하고 있다. 기존의 집회와 달리 지난해의 촛불집회는 운동의 중심축이 없었으며, 기성 단체의 힘이 미약했다. 하지만 네티즌들은 다음의 아고라나 인터넷 카페를 중심으로 활발히 토론을 벌여나갔으며, 결국 결집해 거리로 뛰쳐나왔다. 네티즌들은 거리에서 촛불을 들고, 구호를 외쳤으며, 자체적으로 준비해 온 소품을 들고 총체 속의 부분이 아닌 자신이 총체가 되어 집회를 만들었다. 그들은 현장에서 자유 발언을 통해 그들 나름대로의 목소리를 냈으며 적극적으로 토론을 벌이기도 했다. 또한 그들의 목소리를 대변해 주지 않는 거대 자본과 언론에 맞서 자체적으로 집회 현장을 중계하기도 했다.

하지만 그들의 힘에는 한계가 있었다. 기성 운동권의 프레임을 거부했지만, 그만큼 공론을 이끌어 갈 수 있는 구심점이 없었던 것이다. 정부에 대한 불만은 높았지만, 그만큼 정치 의식이 정치하지 못

했기 때문이기도 했다. 집회 현장에 등장한 마초 문화 - 예비군복과 태극기 - 는 그들의 의식이 아직은 덜 깨어 있고, 이들의 행위가 온전히 집단지성의 분자적 움직임인지 의심케하는 하나의 알레고리이다. 올림픽을 기점으로 집회의 열기는 허무할 만치 쉽게 사그라들었다.

예상치 못한 촛불에 크게 덴 정부는 집회가 잦아들자마자 가혹한 여론 통제를 하기 시작했다. 2008 년 말 인터넷 논객 미네르바가 무죄판결을 받았지만, 결국 석 달 남짓한 기간 동안 수사를 받아야 했고, 다음 아고라는 언제부터였는지 다음 메인에서 사라진 것도 논란이 되고 있다. 요사이 종로거리로 나가 보면 과장 섞어 하는 이야기지만 눈에 밟히는 것은 경찰밖에 없다. 용산 남일당 빌딩에서 철거민 6 명이 진압 과정에서 불에 타 사망했으며, 최근 4 월 30 일부터 5 월 2 일까지 벌어진 사흘간의 집회(용산 참사 100 일 추모, 메이데이, 촛불 1 주년)에서 무려 240 명이 넘는 사람이 경찰에 연행되었다. 경찰은 지하철 시청 역 출구까지 임의대로 막아 시민들의 이동권을 침해했으며, 역 당국과 갈등까지 일으켰다. 5 월 2 일 경찰의 작전지시 '애 빼고 다 잡아'는 논란이 되고 있다. 정부는 사이버 모욕죄를 도입하려 하고 있으며, 집시법 개정안과 미디어법을 통과시키려 하고 있다. 사람들은 이러한 상황에서 위축되기가 쉽다. 빌헬름 라이히의 파시즘의 대중심리에 등장하는 억압된 대중의 반동적 성격구조에 관한 논의는 그러한 점에서 충분히 고민해 볼 만 하다.





▲자체적으로 만들어 온 펼침막을 들고 있는 시민의 모습





▲ 현장을 중계하는 시민

나가며 - 그럼에도 불구하고

집단지성의 생성을 위하여

"파울 클레의 그림이 있다. 앙겔루스 노부스라고 하는. 천사 하나가 그려져 있다. 마치 그의 시선이 응시하는 곳으로부터 떨어지려고 하는 듯한 모습으로. 그의 눈은 찢어졌고, 입은 벌어져 있으며, 그의 날개는 활짝 펼쳐져 있다. 역사의 천사는 아마 이런 모습이리라. 그의 몸은 과거를 향하고 있다. 거기에서 일련의 사건들이 우리 눈앞에 제 모습을 드러내고, 그 속에서 그는 단 하나의 파국만을 본다. 끊임없이 폐허 위에 폐허를 쌓아 가며 그 폐허들을 천사의 발 앞에 내던지며 펼쳐지는 파국을.

아마 그는 그 자리에 머물러 죽은 자를 깨우고, 패배한 자들을 한데 모으고 싶은 모양이다. 하지만 한 줄기 난폭한 바람이 파라다이스로부터 불어 와 그의 날개에 와 부딪치고, 이 바람이 너무나 강하여 천사는 날개를 접을 수가 없다. 이 난폭한 바람이 천사를 끊임없이 그가 등을 돌린 미래로 날려 보내고, 그 동안 그의 눈앞에서 폐허는 하늘을 찌를 듯 높아만 간다. 우리가 '진보'라 부르는 것은 바로 이 폭풍이리라.

-발터 벤야민, 『역사의 개념에 대하여』中-.

하지만 그럼에도 불구하고 지난해의 촛불집회는 올해의 집회를 움직일 수 있게 하는 하나의 원동력으로 작용하고 있는 동시에 집단지성의 가능성을 보여 준다. 예전보다 글 수위가 많이 낮아졌지만 아고라는 여전히 사회적 논의의 장으로 기능하고, 차이를 가진 미약한 개개인의 결절점을 만들어 실천의 장으로 이끌어 낼 수 있는 가능성을 가지고 있다. 벤야민 최후의 작품『역사의 개념에 대하여』에 등장하는 천사의 모습은 바로 우리 역사와 똑 닮은 모습이다. 벤야민은 이러지도, 저러지도 못해 천사는 난폭한 바람 때문에 이러지도 저러지도 못해 고통스러워하는 가운데 계속 폐허를 직시해야만 한다고 한다. 그렇지만 그는 결국 바람은 천사를 미래로 날려 보내게 되는데 그 바람이 바로 역사의 진보를 뜻한다고 한다. 아무리 현실은 팍팍하고 어둡지만, 결국 우리 스스로가 치열하게 바람을 일으켜 천사를 미래로 날려보내야 하지 않을까.